

La llamada de
CTHULHU

EL SINIESTRO PUEBLO DE KARPINO

Por Ángel González Olmedo



El siniestro pueblo de Karpino



El siniestro pueblo de Karpino

Autor: Ángel González Olmedo

Edición: Francisco Javier Valverde García y Ana Belén Herrera de la Cruz

Ilustración: Alberto Martínez Benito

Maquetación: Jara Villanueva Peñas y Ramon Lifante

Cartografía: José Calvo Muñoz, «Calmujo» y Andrés Sáez Martínez «Marlok»

Corrección: Ana Belén Herrera de la Cruz, Francisco Javier Valverde García y Joaquim M. Marqués

© Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L. Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).

Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona Tel.: 648.527.425

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-123276-6-3 Depósito legal: B 11182-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc.

All rights reserved.

This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.



Segunda edición, julio de 2021.

© Shadowlands Ediciones

ÍNDICE

Argumento y resumen de la aventura	5	Parte III: Los cerdos no mueren	25
Pero ¿qué es lo que realmente sucede en el pueblo?	6	Un traductor en Karpino	26
		Los lugares de Karpino	30
Capítulo I: El viaje a Rumanía	7	La posada	30
Parte I: Los preparativos	7	La ermita	31
¿Cómo involucrar a los investigadores?	7	El consistorio y la casa del alcalde	31
		La Casa de los Niños (el antiguo orfanato)	35
Parte II: A bordo de <i>La Petite Sussan</i>	8	La casa de los Albescu	38
En el aire	9	El cementerio	39
		El desván de los Karpov	39
Parte III: Los pasajeros de <i>La Petite Sussan</i>	10		
Alex de Tocqueville	10	Capítulo 3: La Bruja de la Atalaya	41
El seminarista y la monja	10	Parte I: El ascenso	41
Sigmund Schmidt (Leopoldo Schneider)	11		
		Parte II: La torre	42
Parte IV: El accidente de los montes Cárpatos	11	Vía de escape: los túneles	43
Infierno blanco	12	Vía de escape: el hechizo Portal	43
Buscando la cola	14		
Hambre y lobos	15	Parte III: La bruja	43
<i>L'ange Sauveur</i>	16	Recompensas	46
		Últimas notas sobre este módulo	46
Capítulo 2: El pueblo	19		
Parte I: La carretera de Karpino	19	Personajes no jugadores	49
Elisabeta Karpov	19	Investigadores	55
Parte II: Karpino	22		
Bajo el techo de los Karpov	23		

El siniestro pueblo de Karpino

Esta aventura está diseñada para un grupo de tres a cinco investigadores. Las ocupaciones de cada uno son poco relevantes, pues las particularidades de los escenarios abren la puerta a un amplio abanico de personajes. No obstante, sería interesante contar con académicos y gente versada en subterfugio o supervivencia. No es una historia que pretenda trascender a campaña ni generar continuaciones, aunque si algún investigador sobreviviese a los estragos que conlleva la aventura, no es descabellado que pudiera ser usado posteriormente con las recompensas conseguidas —y, por supuesto, con los traumas padecidos—. De cualquier modo, si bien *El siniestro pueblo de Karpino* está concebida como una aventura corta de una sesión —de las llamadas *one shot*—, los Guardianes deberían sentirse libres para añadir o quitar elementos para temperar el tono que la mesa les exija para una buena experiencia de juego.

ARGUMENTO Y RESUMEN DE LA AVENTURA

El siniestro pueblo de Karpino es una historia tétrica llena de elementos lovecraftianos, en la que la inseguridad, el horror a lo desconocido y la desesperación coparán las mentes de los más cuerdos. Se trata de un cuento de terror en el que los investigadores se verán

acosados por la impotencia, dado que acabarán aprisionados en el único refugio que les queda: el pueblo.

El contexto es el siguiente: nos encontramos en Berlín a finales de los años veinte. Tras la Gran Guerra el mundo ha experimentado avances tecnológicos notables y, sin duda, uno de ellos es la aviación. Desde hace una década Europa contempla cómo aviones impulsados por grandes hélices surcan sus cielos y, aunque los vuelos comerciales todavía son poco frecuentes, algunas personas con poder adquisitivo pueden alquilar avionetas y aviones de carga para recorrer rápidamente grandes distancias. Esto es lo que hacen los investigadores, dado que necesitan llegar desde la capital alemana hasta Bucarest, Rumanía, con la mayor diligencia.

El pretexto de este viaje —que servirá para involucrar a los investigadores en él—, se señalará más adelante, aunque en realidad todo es un ardid: el avión sufrirá un accidente durante el trayecto y caerá sobre los montes Cárpatos en medio de una fuerte tormenta de nieve, lo que dará un giro de 180 grados a la historia. Una vez en tierra, los investigadores se encontrarán en medio de la negrura, con temperaturas bajo cero y acosados desde todas direcciones por aullidos de animales salvajes. Solo habrán sobrevivido los investigadores más dos personajes no jugadores: el piloto y un tipo

orondo que no se separa de un maletín. Tras unos días de calvario deberían tomar la decisión de ponerse a caminar, y cuando el hambre, la sed, el cansancio o la enfermedad estén a punto de derrotarles, encontrarán una carreta conducida por un hombre que va en dirección a un pueblo; un hombre que habla en una lengua desconocida para ellos.

Los investigadores creerán que están a salvo, pero por poco tiempo, ya que serán conducidos al siniestro pueblo de Karpino. Una vez con los estómagos repuestos, contemplarán la verdad a su alrededor: los habitantes del pueblo de Karpino viven incomunicados, no tienen ningún tipo de cableado, su iluminación es primitiva y sus herramientas toscas. Sus supuestos salvadores visten a la moda decimonónica y sus rostros parecen enfermos; sus ojos transmiten inquietud. En cuanto los investigadores noten esta atmósfera turbadora querrán marcharse enseguida, pero la noche es cerrada, la ventisca fortísima, y los animales salvajes aúllan tras las murallas del pueblo.

A los investigadores se les permitirá quedarse en una casa de tres plantas que antaño servía como posada, y que ahora solo es el edificio más grande del pueblo, lleno de lugares recónditos y polvorientos. La familia Karpov, heredera de esta antigua posada, es un grupo de gente mezquina que exigirá objetos personales a cambio de alojamiento en una austera habitación mugrienta y llena de arañas en el primer piso. No aceptan dinero, pero con tono infantiloides reclamarán a los investigadores joyas, relojes y las armas que lleven. Durante su estancia en la casona los días sucesivos —en los que la tormenta no disminuye—, escucharán sonidos extraños provenientes del desván. La situación se volverá más siniestra cuando uno de los personajes no jugadores desaparezca —los Karpov dirán que se marchó en mitad de la noche—.

PERO ¿QUÉ ES LO QUE REALMENTE SUCEDER EN EL PUEBLO?

Karpino es un pueblo olvidado desde hace años. El Gobierno de Rumanía lo tiene registrado como concejo independiente y ha logrado sobrevivir gracias a la tozudez de sus treinta ciudadanos, que persisten en quedarse allí, aislados del resto del país. Lo cierto es que están sometidos por una bruja y su sirviente gul. La Bruja de la Atalaya, como es conocida por los karpinenses, tiene su morada en una torre derruida de piedra, que en tiempos de los voivodas fue una atalaya para vigilar las regiones del llano. La torreta se encuentra en las alturas y se deja ver en ocasiones, al alzar la vista a la montaña cuando la espesura de las nubes se aparta un poco. Los habitantes del pueblo veneran con temor a esta bruja y a su gul, y les consiguen carne cruda para alimentarse. El hombre con la carreta que los investigadores encontraron días antes, baja cada quince días a Azuga, un pueblo que se encuentra a dos días de camino, y allí se las ingenia para adquirir ilegalmente vísceras humanas que mete en salazón para llevarlas a Karpino. Tal execrable transacción y cómo se lleva a cabo se comenta más adelante.

Escapar de este pueblo no es fácil, pero a lo largo de la aventura se señalarán pistas y documentos que podrían ayudar a los investigadores a salir vivos de la pesadilla que vivirán en Karpino.

Capítulo I: El viaje a Rumanía

PARTE I: LOS PREPARATIVOS

A finales de diciembre de 1929, los investigadores se encuentran con una noticia inquietante en el periódico (ver recorte). En ella se expone que un cadáver humanoide ha sido hallado a las afueras de Turda. El cuerpo no corresponde al de un ser humano y está siendo investigado por científicos de la Universidad de Bucarest.

¿CÓMO INVOLUCRAR A LOS INVESTIGADORES?

Los investigadores académicos relacionados con el mundo de la medicina, historia, arqueología, antropología u otros ámbitos de similar naturaleza, tendrán una baza perfecta para viajar hasta Bucarest: sus superiores de Berlín —o de cualquier otra ciudad de donde sea originario el investigador— le encomendarán investigar la momia, dado que eso proporcionaría prestigio a su Universidad. Cualquier investigador que se dedique a la prensa

o sea un antiguo corresponsal de guerra podrá ser enviado en la misma misión desde el periódico donde trabaja, en calidad de informador. Asimismo, aquellos investigadores apegados al mundo ocultista no se resistirán ante este fantástico suceso. La intención era ir en el Expreso de Oriente, pero las vías están inaccesibles debido a un terrible temporal. Todos deberán viajar de la manera más efectiva en el único medio de transporte que les llevará de forma rápida hasta Bucarest: *La Petite Sussan*, un pequeño avión de hélices que se cae a pedazos, cuyo frágil armazón ha sobrevivido no se sabe cómo a la última década.

De todos modos, recuerda que no importa quiénes sean los investigadores o a qué se dediquen; ninguno va a llegar a Bucarest ni va a ver cadáver alguno. Porque el avión sufrirá un accidente sobrevolando los montes Cárpatos y se perderá en la oscuridad de la nevada cadena montañosa, mucho antes de alcanzar su destino.

ENCUENTRO CADÁVER HUMANOIDE EN TURDA | 21 de diciembre de 1929

Un pastor ha encontrado un cadáver de rasgos humanoides a las afueras de la localidad de Turda, en Rumanía. El cuerpo ha sido trasladado al Hospital Universitario de Bucarest donde está siendo estudiado.

Vasile Nicolescu, rector de la Universidad de Bucarest, ha confirmado en rueda de prensa que el cuerpo, que está momificado, no corresponde al de un ser humano.

Aunque los datos del estudio son confidenciales, ha trascendido que este

ser tiene una mandíbula pronunciada con prominentes colmillos, unas orejas puntiagudas y lo más llamativo: una disposición diferente a la humana de los órganos internos.

Tales afirmaciones han puesto en evidencia una notable preocupación internacional, y expertos del todo el mundo ya se están trasladando hasta Rumanía para analizar el cadáver, cuya descripción coincide con la que tradicionalmente se hace del vampiro en el folclore local.

PARTE II: A BORDO DE *LA PETITE SUSSAN*

El propietario de la única nave disponible que puede llevar a los investigadores hasta Bucarest se llama Alex de Tocqueville, un hombre rudo de origen francés, aviador veterano y superviviente de la Gran Guerra. Su avión es el prototipo de un carguero híbrido que no logró pasar las pruebas de vuelo, y que obtuvo por subasta y por piezas, hace ya tiempo. Alex es buen mecánico y entiende bastante de aviones, lo que le ha permitido realizar modificaciones que hacen que la máquina vuele, no sin cierta dificultad.

El aparato se encuentra en un descampado a las afueras de Berlín, sobre una explanada cubierta por un manto de nieve que refleja la luz mortecina del sol de poniente. Al primer vistazo, el avión luce recio y brillante, aunque a medida que el observador se acerca empieza a notar su fragilidad en los pequeños vanos de la chapa y en el óxido que recubre los bordes de los remiendos. En uno de los laterales puede leerse el nombre de la máquina, *La Petite Sussan*, entre pintura carcomida. Mide unos doce metros de largo y se compone de tres habitáculos. La bodega de carga es el espacio más grande, donde viajarán los investigadores envueltos en mantas, pegados unos a otros por el frío, sentándose donde puedan. Las otras dos estancias se componen de un pequeño almacén en la cola —donde Alex guarda dos cajas de alcohol de contrabando— cuya llave tiene el piloto, y de la cabina de mando, oculta tras una cortina.

Alex ha convocado a los pasajeros a las cinco de la tarde, aunque se supone que es una hora aproximada. Tal como vayan llegando los investigadores —ya sea juntos o por separado— verán que Alex estará esperándolos mientras fuma un gran



puro, vestido con su chaqueta del cuerpo de pilotos del ejército francés, cuyo logo alude a la compañía *Les Anges*. Lleva guantes, pero una tirada de **Descubrir** revelaría que tiene algunos dedos amputados en una de las manos. Su rostro es tosco y severo, con un afeitado descuidado bajo un poblado bigote nietzscheano. Tiene la cabeza cubierta por un viejo gorro de aviador, al cual se adhieren unas gafas protectoras. Les recibirá con un gruñido, mirándoles de arriba a abajo con insolencia. Tenderá su mano para recoger el pago por el viaje y les indicará que suban al avión, donde podrán sentarse en algunas sillas, sobre sacos o en uno de los dos bancos que se encuentran atornillados a las paredes.

En este punto el tono de la historia empezará a tornarse oscuro, pues dentro del avión se encuentran dos personas, ciertamente turbadoras, que viajan juntas. El primero es un seminarista de la iglesia ortodoxa, de unos veinte años, que sirve de lazarillo a una escuálida figura, pequeña y silenciosa: una monja ciega, más arrugada que una pasa, y cuyos ojos blancos como la nieve de allá fuera parecen atravesar con su

«mirada» el alma de quienes se hallan cerca. Ambos parecen no entender una palabra de lo que dicen los investigadores, pero tampoco se les ve con muchas ganas de hablar.

Tras una media hora de espera, el sol deja escapar los últimos rayos por el horizonte y Alex entra en la nave maldiciendo y exclamando con su pronunciado acento francés que no piensa esperar «a ese seboso por más tiempo». Inmediatamente después, empieza un soliloquio sobre las normas del viaje:

- ⑨ Los investigadores tienen prohibido entrar en la cabina del piloto.
- ⑨ Si quieren hablar con él podrán descorrer la cortina que separa la cabina de la bodega y conversar siempre y cuando mantengan las distancias. Añade que tiene un arma a bordo —una pistola de bengalas—.
- ⑨ Está prohibido hurgar en el avión. Esto incluye la puerta de la cola.
- ⑨ Si tienen «necesidades» es el momento de hacerlas, aunque luego pueden irse detrás de unas cajas que señala, donde hay un cubo.
- ⑨ No se puede fumar dentro de la nave y si vomitan tendrán que limpiar el estropicio.

La perorata se extiende durante unos dos minutos en estos términos, hasta que escuchan unos gritos, deformados por el viento. Alex se asoma a la puerta de la bodega y exclama: *Mon dieu!* mientras los demás observan por las ventanillas circulares cómo un hombre muy robusto corre a toda prisa hacia el avión. Parece venir de un coche que ha dejado ahí abandonado, en medio de la nada. Tras entrar jadeando en la nave intercambia unas palabras con el piloto, que se muestra molesto, y le ofrece un dinero, que el piloto coge. Da las buenas noches a los presentes y se mete entre unas cajas, gimiendo cuando se deja caer en el suelo. Lla-

ma la atención el maletín que lleva entre sus manos, y que no suelta en ningún momento. Una tirada de **Psicología** puede revelar que siente una gran ansiedad y que se apega de forma enfermiza al objeto. Si le preguntan por su nombre, dirá que se llama Sigmund Schmidt, aunque en realidad está ocultando su verdadera identidad y se llama Leopoldo Schneider. Leopoldo es un empresario de origen austro-húngaro que ha desvalijado una importante empresa. Está buscado por la CIPC (conocida más adelante como Interpol) por falsificación y fraude fiscal. Como los Guardianes estarán deduciendo, en estos momentos está tratando de huir del país.

EN EL AIRE

Alex anuncia que van a despegar de inmediato, y pregunta si alguno tiene alguna duda antes de poner los motores en marcha. Echa un vistazo rápido a las caras asustadas y su rostro esboza por primera vez una sonrisa, sardónica aunque comprensiva. Les intenta tranquilizar, asegurando que nunca ha sufrido percances, ni siquiera cuando tuvo el privilegio combatir contra El Barón Rojo, durante la Gran Guerra.

—Jamás he hecho siquiera un aterrizaje de emergencia —dice.

Tras su comentario alentador se mete en la cabina y el aparato emite dos sonidos atronadores seguidos de un temblor. Las hélices se mueven en ambas alas, aunque una de ellas parece hacerlo de forma más lenta. Si algún inquieto le comenta esto a Alex, este responderá indiferente que ya lo sabe, que eso ocurre por el frío; que por favor se siente, pues los despegues en estos cacharros son fuertes. Y es un despegue fuerte, ciertamente, porque la nave tirará al suelo a todo aquél que no tenga su trasero bien pegado a una superficie. Entonces todo comienza a moverse alrededor, y la estruc-

tura da pequeñas sacudidas al deslizarse las ruedas por terreno silvestre. Cuando lleva un minuto zarandeándose, la nave emite al fin una vibración más relajada y despega, imprimiendo en los investigadores una sensación de realidad alterada que se concentra en sus estómagos, revueltos en suspensión.

En cuestión de quince minutos están a cinco mil pies de altura, y las nubes más bajas comienzan a envolverles. La luz del interior ahora se apaga, lo que hace que Sigmund Schmidt se agarre más fuerte al maletín y emita un lamento. Alex habla por un megáfono:

—Esto es para ahorrar combustible —explica, y se enciende la luz de otra bombilla, sumiéndolo todo en una tenue penumbra que baña los rostros de un color rojizo.

PARTE III: LOS PASAJEROS DE LA PETITE SUSSAN

En el avión, los investigadores solo pueden hablarse levantando la voz, dado que el ruido de los motores es ensordecedor. De los cuatro personajes, Alex es quien se muestra más receptivo, aunque no le hace gracia conversar mientras está pilotando, a menos que alguien le ofrezca un buen trago o se lo gane con simpatía.

ALEX DE TOCQUEVILLE

Si alguno de los investigadores tiene algo de alcohol a bordo y decide compartirlo con el piloto, este se mostrará amistoso e incluso dejará que el investigador entre en la cabina. Alex es afable en el fondo, y tiene muchas historias que contar sobre sus peripecias aéreas. Está especialmente orgulloso de cuando luchó contra Manfred von Richthofen, alias «Barón Rojo», quien fue perseguido y abatido en Vaux-sur-Somme, en la primavera del año dieciocho. Alex afirma que fue

William John Evans quien acabó con la vida del Barón Rojo, a pesar de que la historia oficial atribuya esta acción a Roy Brown.

—¡Lo vi con estos ojos! —exclama furibundo.

Alex es un hombre de honor, y por tanto reconoce el valor de sus enemigos durante la guerra. Así, ensalza las virtudes del Barón mientras pilota, con un brillo de admiración en su mirada perdida mientras recuerda que llegó a tenerlo a poca distancia y logró ver la venda que le cubría la cabeza.

—¿Sabía usted que pilotó con un disparo en el cráneo? —carcajea.

En esta ocasión, Alex está viajando a Bucarest desde París, pero ha tenido que pasar por Berlín antes de llegar a su destino por «cuestiones personales». Mientras un investigador esté en la cabina verá cómo se encienden algunas luces en la máquina, pero Alex aprieta algunos interruptores y estas se apagan. Si el investigador le inquiera, el piloto se limita a emitir una risa mordaz.

—Pocos tienen la entereza de soportar estos desafíos de altura —dice.

En un momento dado la radio se enciende y emite unos sonidos extraños, como gorgoteos profundos y afilados. Con una tirada de *Psicología* los investigadores podrían percatarse de que Alex hace un gesto raro antes de apagar la radio y exclama una maldición. Si le preguntan dirá confuso que no tiene ni idea de lo que ha sido ese ruido, y que estos chismes nuevos le están volviendo loco.

EL SEMINARISTA Y LA MONJA

Estos dos personajes son dispares. Ninguno de los dos participa en las conversaciones de los demás, pero mientras el seminarista mantiene la mirada amodorrada baja, la monja ciega está más atenta a lo que pasa a su alrededor. Ambos hablan rumano, aunque el muchacho también chapurrea italiano e

inglés. Será este último, en un momento en el que espabila, quien explique a los investigadores que regresan a Bucarest después de haber asistido a un concilio en Berlín.

De vez en cuando, la monja clava sus ojos ciegos en algún investigador, que inmediatamente siente que se le eriza el vello. Es como si la monja entrara en sus pensamientos. En realidad, esta escena no tiene nada que ver con la historia y tiene dos funciones: ir introduciendo a los investigadores en un contexto tenso, y avisarles de que su destino está a punto de dar un vuelco.



SIGMUND SCHMIDT
(LEOPOLDO SCHNEIDER)

El atribulado y sudoroso Sigmund mantiene una actitud paranoica en todo momento. Es probable que los investigadores puedan ganárselo con tiradas sociales y que este logre tranquilizarse, pero evitará decir la verdad a toda costa. Sigmund lleva millones de marcos en billetes de mil, que ha robado de una empresa importante del sector del

carbón. También tiene una Mauser oculta en su chaqueta, aunque solo dispone de un cargador, y no la mostrará hasta que la desesperación lo domine, o los investigadores lo registren por la fuerza. No tiene ni idea de cómo usarla, así que las tiradas tendrán la puntuación básica.

PARTE IV: EL ACCIDENTE DE LOS MONTES CÁRPATOS

No importa en qué momento se produzca el accidente: los investigadores pueden estar hablando en ese instante entre ellos, con algún otro personaje o moviéndose para hacer alguna acción, por ejemplo, ir a orinar. Lo importante es que les pille de sorpresa. Un crujido extraño se escuchará junto a las paredes de la cabina y, en un segundo, el estruendo entrará en la nave junto con la nieve y la ventisca. Verán como la estructura del avión se parte, quebrándose un lateral por donde la anciana monja y su lazarillo salen despedidos hacia la oscuridad de los cielos. Se perciben unos fuertes pitidos entre el estruendo de la tormenta mientras que de la cabina escapa una retahíla de maldiciones en francés.

En este caos de terror donde se pierde la noción de la realidad, los pasajeros se agarrarán por instinto a cualquier cosa que tengan a mano para suavizar las sacudidas durante la caída. Se oye sollozar a Sigmund mientras se sujeta a unas correas sin soltar el maletín. En los traumáticos dos minutos que dura el descenso, que se viven como una eternidad, se divisa por la oscuridad de la chapa un mar de árboles que se acerca peligrosamente a la nave, cuyo casco comienza a sufrir severos golpes producidos por las ramas. Mientras se describe todo esto, los investigadores tendrán que hacer tiradas de **DES** para agarrarse a todo lo que puedan mientras la

estructura metálica del cacharro gira sobre sí misma. Una vez sujetos, tendrán que enfrentarse al viento y la aguanieve que rajan sus gargantas como cuchillas heladas. Quienes pasen la tirada perderán un 1D4 Puntos de Vida mientras aquellos que la fallen recibirán heridas por 1D6 puntos. Se anima a aquellos Guardianes que quieran rebajar o aumentar los estragos del accidente, a que lo hagan sin ningún remordimiento.

En un momento dado parece que la nave va a tocar el suelo, pero de nuevo emite un zumbido que hiela la sangre y la cola se desprende, haciendo que la estructura reventada empiece a dar giros bruscos y que los personajes se golpeen las cabezas con los quicios. Así es cómo se alejan de los árboles y siguen en caída libre, ya que han sobrepasado unos árboles que se encontraban en la

orilla de un precipicio. La pesadilla se vuelve a repetir una vez más, con gran cantidad de golpes producidos por rocas y ramas... hasta que todo se vuelve negro.

INFIERNO BLANCO

Los investigadores comienzan a despertar. Algunos lo harán sobre la nieve, alarmados por las llamas que sienten cerca del rostro; otros serán despertados por los gritos de dolor a su alrededor; incluso pueden que despierten por su propio dolor. Debido a las tiradas infligidas por el daño del accidente, los golpes pueden haber producido diferentes lesiones: desde la conmoción más leve hasta miembros rotos o amputados. Tal como levanten el rostro y sean conscientes de lo vivido, harán una tirada de **Cordura** que les hará perder 0/1D4.



Se les presenta un escenario desolador: el fuselaje del avión está esparcido por un área de centenas de metros, en una estela de pedazos de hierro que se interna en la densa oscuridad. Están en una zona montañosa, repleta de árboles con ramas rotas que caen sobre las cabezas de los desorientados investigadores. El morro del avión está medio hundido en la nieve. Por una de las ventanas laterales ha salido despedido Alex, que se halla inconsciente encima de un ala, peligrosamente cerca de la hélice, que sigue en movimiento mientras corta el suelo levantando la nieve. Los investigadores tendrán dos turnos para ponerse en movimiento y agarrar el cuerpo de Alex antes de que la hélice le destroce la cara, escena que costaría 1/1D4+1 puntos de **Cordura** tal como sea presenciada. Es una tarea fácil: son dos tiradas, una

de **DES** para llegar hasta él; y otra de **FUE** para arrastrarlo fuera del peligro, momento en que recupera la consciencia. En cuanto a Sigmund, sigue milagrosamente en pie, aunque tiene un hombro dislocado y busca con desesperación su maletín, que ha perdido durante la caída.

La fuerte ventisca apagará en cuestión de minutos el fuego que se ha originado y debería obligar a los personajes a resguardarse en lo que queda del avión, el único refugio próximo que hay. Tras salvar a Alex —deberían hacerlo porque es un personaje importante para el posterior desarrollo de los acontecimientos—, este les indicará que vayan a la cabina y cojan de debajo del asiento del piloto un botiquín de primeros auxilios. Alex tiene el brazo derecho roto y no puede moverse debido a la conmoción. Inspec-



cionando la nave con tiradas de **Descubrir**, lograrán encontrar un pequeño tubo con mapas cartográficos, y un compartimento que no podrán abrir, pues Alex tiene la llave en su gabardina. El mismo Alex abrirá este compartimento por la mañana: contiene una cajita con una pistola de bengalas y tres balas. Aunque si los investigadores le señalan antes la presencia del compartimento, Alex recordará su pistola y les dará la llave para que la saquen y disparen al menos una de las bengalas. Luego pedirá de vuelta su pistola, ¡y deben dársela!, pues Alex tiene también un cuchillo que sabe usar con soltura, incluso con la mano rota.

En cuanto a Sigmund, volverá al cabo de diez minutos, temblando y al borde de la hipotermia. No ha encontrado el maletín y está sollozando. Alex es ducho en supervivencia y advertirá que un fuego es crucial para sobrevivir, aunque cualquier investigador versado en estas áreas de conocimiento lo deducirá fácilmente. Tiradas de **Idea** o **EDU** podrían empujar a los investigadores a hacer algunos remiendos al avión: quitar las telas de la cabina del piloto y colocarlas en la oquedad que ha quedado abierta en la nave para que entre menos aguanieve; arrancar el forraje de los asientos de la cabina para usarlos como mantas; sacar el poco carburante que queda en el tanque y usarlo como combustible para hacer un fuego con el encendedor de Alex; usar los mapas encontrados para alimentar el fuego —cosa poco recomendable porque pueden ser muy útiles para situarse geográficamente—, etc. El piloto sacará de un bolsillo interno de su chaqueta una petaca con brandi, que compartirá con el resto y se acabará esa misma noche.

En definitivas cuentas, las siete horas de oscuridad que los investigadores tienen por delante se les harán eternas. Recuérdales que en sus circunstancias la muerte por hi-

potermia es una posibilidad cercana, acosa sus mentes con ideas delirantes hasta que el sol comience a asomar por los riscos de las montañas. En las páginas finales del libro encontrarás un mapa con la posición aproximada del accidente respecto al pueblo de Karpino.

Los mapas

Los mapas representan distintos territorios de Europa. Uno de ellos parece un mapa topográfico de Rumanía, pero no se puede leer bien porque está muy roto y gastado. Es posible que Alex pueda descifrar parte del mapa y saber que han caído en mitad de los montes Cárpatos. O quizás lo averigüen los investigadores con una tirada exitosa de **Orientarse** o **Supervivencia**.

BUSCANDO LA COLA

A la mañana siguiente el temporal ha aminorado, y Alex, más repuesto, indicará a algún investigador que le acompañe a buscar los restos de *La Petite Sussan*, cuya cola se partió unos minutos antes de tomar tierra, y cayó en algún punto a algunos cientos de metros por encima de donde están. Dirá que allí hay provisiones, más dos cajas de vino que previsiblemente estarán destrozadas. Al cabo de unas horas lograrán abrirse paso entre la nieve, que les llega por las rodillas, hasta una amplia explanada. Desde allí podrán ver un reflejo metálico en la nieve: es la cola del avión, resplandeciente al sol. Cuando lleguen no necesitarán la llave para abrir la puerta del compartimento de la cola: solo está el marco, la misma puerta debió salir despe-

dida. Sorprendentemente, dentro hay aún comida desperdigada —provisiones para un día si las comparten entre todos—, y se han salvado dos botellas de alcohol que podrán usar para «suavizar las penas». También encontrarán unas mantas. Tanto Alex como el resto de personajes necesitarán descansar los pies, al borde de la congelación, ya que no disponen de calzado de nieve ni raquetas —obviamente—. Alex abrirá una de las botellas y compartirá unos tragos con los personajes que le hayan acompañado. Es una buena oportunidad para desarrollar diálogos entre los personajes; en los momentos más traumáticos la personalidad de las personas cristaliza y los lazos se refuerzan. Sea como sea la escena, el antes tosco piloto se preocupará de estrechar vínculos con el investigador o investigadores que le hayan acompañado. Al fin y al cabo es un hombre que conoce los horrores del mundo y ha aprendido bien que afianzar alianzas en momentos desdichados aumenta las posibilidades de supervivencia.

Finalmente emprenden el duro camino de vuelta y llegarán justo cuando la tormenta vuelve a apretar con fuerza. Si alguien tenía idea de abandonar el lugar, ahora cambiará de opinión. No cabe más que resguardarse dentro de la cabina, antes de que la noche les eche encima su manto de tinieblas.

HAMBRE Y LOBOS

En esta parte se trata de intensificar la atmósfera de inseguridad. Si el desamparo ya había caído sobre los investigadores, ahora los Guardianes deberían sentirse libres para tomar una actitud inmisericorde. A fin de cuentas, es una partida de los Mitos, y solo cabe ir cayendo en una espiral de decadencia.

Como ya se ha dicho, la noche volverá a caer, y con ella el frío volverá a ser extremo. Quienes hayan ido a la cola del avión deberán

hacer una tirada de **CON** para que sus pies no sufran congelación. Si la fallan, al quitarse los zapatos notarán la rigidez en las articulaciones y una sensación desagradable de adormecimiento. La cosa pintará mal cuando se quiten los calcetines y descubran que sus pies están morados, y que pronto se verán afectados por la gangrena. Para intentar remediarlo están las tiradas de **Medicina** y **Primeros Auxilios**, pero para llevarlas a cabo, primero tendrán que encender un fuego.

En estas están, dentro del casco de la nave, cuando perciben con gran alivio que la tormenta afloja de nuevo. Pero poco les dura este alivio: se escuchan unos aullidos que parecen venir de todas partes. Sigmund, en este punto, acaba de derrumbarse y llora desconsoladamente, pronosticando que todos van a morir, mientras los jadeos de unos cánidos se escuchan cada vez más cerca. Dependiendo del nivel de dificultad, los Guardianes pueden poner un número de lobos adecuado a las heridas de los investigadores, pero es necesario decir que los lobos solo están pensados para que contribuyan a generar una atmósfera de total abandono; el calvario puede ser solventado por el veterano piloto, que podría gastar la segunda bengala o usar el fuego para espantarlos. Esta también podría ser una buena oportunidad para que Sigmund se dejara llevar por la locura y sacara su arma, revelándola al grupo. Una buena manera de determinarlo es haciendo una tirada de **Cordura**.

Durante la segunda mañana tendrán que optar, si no lo han hecho ya, entre ponerse a caminar y buscar ayuda, o perecer en ese lugar. Los mapas, si los tienen, revelan poca cosa: la cadena montañosa desciende al suroeste por una estribación en la que se cree que el grupo puede estar —recordemos que este solo puede ser un dato especulativo—. Hay un pequeño pueblo llamado Azuga en

un valle, y es el único lugar poblado de la zona. Es imposible averiguar cuánto tiempo podrían tardar en llegar hasta allí, pues el terreno es desconocido y el temporal impredecible. Podrían tardar horas en bajar hasta el valle, que se deja ver en retazos entre espesas capas de niebla, o quizá puedan tardar días, incluso semanas. Lo que está claro es que si se quedan en este infierno blanco, la hipotermia, el hambre o los lobos acabarán con ellos tarde o temprano. Así que, si los personajes todavía no han decidido moverse, tendrás que azuzarles ahora para que comiencen a bajar por los vericuetos de la zona montañosa.

Usar la radio

Si alguien tiene la brillante idea de hacer tiradas de **Electricidad** o **Mecánica** para usar la radio o el radar, logrará, si tiene éxito, encender la consola. Sin embargo, las señales solo emitirán ruido blanco.

Cuando Alex dice que va a buscar la cola de la nave, algún investigador puede quedarse en la cabina del piloto, intentando hacer contacto con alguien al otro lado. En un momento dado la frecuencia parecerá «limpiarse» y se escuchará una voz. Esto emocionará a quien esté manejando el aparato, pero su alegría será fugaz y se tornará en estupor: una voz gutural, proveniente de ultratumba, exclamará algo en una lengua desconocida, tras lo cual, la radio se sobrecalentará y sus circuitos se fundirán.

L'ANGE SAUVEUR

El duro descenso les puede costar otra tirada de **CON** debido al intenso frío, y probablemente deban hacer tiradas combinadas de **Naturaleza** o **Supervivencia** —en última

instancia **Suerte** o **Descubrir**— para buscar refugios entre la roca. Antes del anochecer, Sigmund sale corriendo mientras ríe, como delirando; en realidad la suerte le ha sonreído y ha encontrado su maletín. Es probable que los investigadores exijan ver el contenido en este punto de la historia, a lo que Sigmund puede negarse, e incluso sacar su pistola para defenderse. Si una tirada de **Intimidar** o **Charlatanería** tiene éxito y evita llegar a este punto, Sigmund podría revelar el contenido y contar parte de su historia. En todo caso, proferirá débiles amenazas que no serán demasiado intimidatorias. Esta es una buena oportunidad para desenmascarar al personaje, aunque como Guardianes podéis esperar a descubrir su secreto el tiempo que creáis conveniente.

Un día y medio después, cuando los personajes estén a punto de desfallecer, perseguidos por lobos, con los estómagos vacíos y el frío provocándoles estragos, escucharán el celestial sonido de los cascos de un caballo —en realidad es un poni— acompañado del inconfundible traqueteo de una carreta. Forzando la vista hacia la espesura del bosque, verán que por un sinuoso camino natural, una carreta sale por el ángulo de un promontorio de rocas. Huelga decir que gritar, saltar de alegría y echar a correr en la dirección del carro serán las acciones que realicen, al menos, los investigadores. Y tras eternos minutos caminando hacia él, el hombre que conduce la carreta, un *ange sauveur* —un ángel salvador—, como le llama Alex, parece percatarse de los infelices.

Cuando lleguen hasta la carreta verán en el pescante a un hombre de no más de treinta años que les mira absorto, con tez cetrina y ojos tristes. Viste de forma tosca, con ropas de esparto propias del campo. A su encuentro, Alex le besará las manos ásperas y blanquecinas con gran fervor. Su

Decisiones vitales

Investigadores y Guardianes expertos podrían sentir que esta parte de la aventura no ofrece muchas posibilidades de actuación. Cabe destacar que los acontecimientos hilados durante la visita de los lobos están pensados para mostrar a los investigadores que hay más peligros a los que temer además del hambre y de las inclemencias del tiempo.

Sin embargo, estas no son más que sugerencias. Si deseas una mesa de juego dinámica, puedes moldear a tu forma los sucesos, hacer que tus investigadores ingenien, busquen covachas en el desfiladero, que sean ellos quienes espanten a los animales y no Alex (no es descabellado que alguno de ellos oculte un arma). Quienes pretendan abandonar el fuselaje antes de lo conveniente deberán ser prevenidos del peligro de tomar esta decisión. Si aun así se marchan, y logran sobrevivir a la tormenta, administra las sensaciones de inseguridad para que sean constantes, haciendo, por ejemplo, que los lobos les persigan durante días. En definitiva, haz volar tu imaginación y muéstrate flexible con los elementos narrativos que puedan aportar tus jugadores.

nombre es Andrei Karpov y su carácter no puede ser más flemático. Inmediatamente se percatarán de que hay una niña con él, de unos nueve o diez años, llamada Elisabeta Karpov. Al principio creerán que Elisabeta les mira desconfiada, aunque luego tendrán la extraña sensación de que observa a los personajes como si los ojos de estos estuvieran unos veinte o treinta centímetros detrás de sus cabezas. Minutos más tarde, la niña se pondrá a



dibujar a carboncillo el retrato de uno de los personajes —seleccionado al azar— en una libreta mohosa que lleva en su regazo. Ninguno de los dos nuevos personajes habla rumano. De hecho, la niña no habla y Andrei lo hace en un idioma extraño, de melodía estridente. Alguna tirada relacionada con **Antropología**, **Historia** o **EDU** reconocería que es un dialecto arcaico ya olvidado del rumano.

No sin dificultad, podrían identificar algunas palabras básicas con las tiradas pertinentes, como «pueblo» o «comida»; y a las malas, el hombre hará el gesto de comer y dormir con las manos. Si algún personaje pronuncia el nombre de Azuga, el pueblo del valle, Andrei sonreirá mostrando una

dentadura poco agraciada y asentirá repitiendo el nombre y señalando el camino. A ningún investigador se le escapará que la carreta está llena hasta los topes de provisiones. Alex, el piloto, puede calmar los ánimos si alguno cometiera la tontería de asaltar este carruaje; Andrei no se lo pensará dos veces y pegará un tiro con su escopeta a cualquiera que abuse de su generosidad.

Y con esto, finaliza la primera parte de esta aventura, con la sensación de que los investigadores pronto se verán a salvo y en paz. Efímeros sentimientos que serán arrebatados como la miel de la boca hambrienta, ya que están a punto de entrar en el siniestro pueblo de Karpino.



Capítulo 2: El pueblo

El segundo capítulo se divide en tres partes, y narra las desventuras de los investigadores en Karpino, un remoto pueblo incrustado en la orilla de un peligroso desfiladero. Karpino se ubica en una explanada libre de árboles y es accesible a través de un frondoso camino que, en esta época, suele estar cubierto de nieve. La **parte I** describe el singular viaje que hacen en la carreta hasta el pueblo. La **parte II** describe la llegada de los personajes al pueblo, donde conocerán a los inquietantes paisanos del lugar. La **parte III** describe los sucesos de Karpino, así como ofrece algunas pistas que pueden llevar a las distintas líneas de acción por las que pueden optar los investigadores.

PARTE I: LA CARRETERA DE KARPINO

Los personajes hacen el viaje cómodamente sentados en la parte trasera de la carreta. En cuanto se ponen en marcha, algunas lágrimas afloran para «desatascar» la congoja que han ido acumulando durante estos días de infierno blanco. Incluso Alex abre la última botella que reservaba para esa misma noche, y los personajes pasan el rato brindando, riendo y abrazándose con despreocupada laragabía. ¡O durmiendo!, si así lo prefieren.

Las cajas, cerradas con candado, despiden un fuerte olor a carne. Al alcance hay

algunas rstras de salchichas y otros víveres colgados, como cebollas, ajos o espinacas. En algunos sacos hay endibias, nabos, acelgas y coles; pero de las cajas cerradas pueden adivinar el olor a morcillas, costillares, carnes en salazón, leche, queso y, por el sonido, algunos licores que se mecen tintineando. Esto abrirá, por supuesto, el apetito de los personajes, así que Andrei les dará un mendrugo de pan a cada uno y un trozo de queso para que se calmen hasta que lleguen al pueblo, donde, les indica como puede, comerán algo caliente.

ELISABETA KARPOV

Aquí se revela el primer elemento oscuro de esta parte: una sensación ligera, pero que resuena inquietante en la mente del personaje que está siendo dibujado por la niña. Como se ha señalado, Elisabeta no habla, pero la razón no estriba en su timidez, sino que es incapaz de hacerlo. De hecho, un psicólogo, psiquiatra, médico o alguien relacionado con el sector de la salud podría detectar lo que padece: el síndrome del sabio o síndrome de Savant. Este trastorno limita a la persona en todos los ámbitos de su vida, excepto en uno, al que se dedica con una profesionalidad sin parangón. En este caso, Elisabeta es capaz de retratar al milímetro y con una extraordinaria capacidad mnemónica cualquier cosa, animal o persona



KARPINO



que se haya cruzado por sus ojos. Recuerda escenas hasta tal punto que puede plasmar en sus dibujos el más mínimo detalle después de días. Elisabeta será una importante fuente de pistas dentro de la historia, pues el desván de la posada, que es donde vive, alberga gran cantidad de cuadros pintados por ella que desvelan la clase de lugar al que los investigadores están yendo.

En un momento dado, la niña terminará de dibujar y dejará la libreta sobre su regazo. Durante el rato en que ha estado pintando ha tenido la vista fija en la libreta, por lo que ha hecho el dibujo de memoria. Esto causará gran sorpresa en quienes adviertan la exactitud demencial con la que ha retratado todos los detalles y defectos del personaje, que hasta pareciera que el dibujo tiene vida propia. En el personaje retratado, lo que causará es un desagradable estupor, que lo sumirá en la incomodidad mientras los demás vuelven a las risas y al festejo.

PARTE II: KARPINO

La noche cae y el frío arrecia, así que los investigadores se arrebujarán en las mantas que hay en la carreta. Irritados por el frío y el cansancio escucharán a lo lejos la voz raspada de un anciano, que habla en la extraña lengua de Andrei. Es Petru Dalca, el portero de la aldea. Cuando asomen las cabezas verán a un anciano encapuchado, envuelto en un abrigo andrajoso, que les espera con una linterna de aceite en la mano. La luz traza sombras danzantes en su rostro vetusto, que se advierte distorsionado en una mueca de repugnancia. Justo detrás de él se halla un pórtico entreabierto de madera maciza, incrustado en una muralla de piedra. Por encima de esta puede verse, entre la niebla y la aguanieve, una pequeña torre que parece ser la caseta de guardia, desde donde

el anciano ha debido ver llegar la carreta. El anciano mira a los personajes y lanza unas palabras en tono poco amigable mientras señala a Andrei como inculpándole de algo; este se defiende y la discusión va subiendo en acritud, hasta que un fuerte ataque de tos interrumpe los chillidos del viejo. Entonces Andrei le ordena algo y el viejo se dirige iracundo hasta el pórtico, entre toses todavía, y lo abre de par en par. La carreta se interna en el pueblo y las puertas se cierran detrás con un sonido chirriante, que en vez de recomfortar augura algo maligno.

El pueblo tiene una treintena de habitantes que viven del cultivo de la tierra y de su poca ganadería, que consiste en unos cuantos puercos y una cabreriza detrás de la casa de Andrei. Aunque en esta época del año se dedican solo al trueque, intercambiando por víveres la planta *vampir iederă*, que cultiva Francisc Albescu, hijo de Martin y Sonia Albescu. Karpino tiene un pequeño consistorio, una ermita y una gran posada, aunque hace ya tiempo que esta solo sirve de vivienda de la familia Karpov. Los Karpov tienen un chiquero con dos cerdos y un establo para guardar al poni, así como un pequeño gallinero y algunas cabras que dan leche. Esta familia se compone de los siguientes miembros:

- ⑨ **Valentina:** madre de Ionela y Andrei, y dueña actual de la casa, que se ocupa de administrarla.
- ⑨ **Andrei:** el conductor de la carreta que ha traído a los personajes a Karpino. Es quien se ocupa de las tareas pesadas de la casa.
- ⑨ **Ionela:** hermana de Andrei e hija de Valentina, que se ocupa de cocinar.
- ⑨ **Elisabeta:** hija de Andrei, aunque se ocultará que también lo es de Ionela, pues Andrei mantiene relaciones incestuosas con su hermana.

- ⑨ **Liana:** la anciana de la familia. Es abuela de Ionela y Andrei, y madre de Valentina.

Mientras se acercan al edificio grande, la posada, verán que desde las otras casas, hacinadas alrededor de una placita, unos rostros observan apartando las cortinas mientras sostienen bujías y velas que les vierten sombras, dándoles un aspecto fantasmal. La carreta entrará en el establo y los personajes pasarán desde este recinto al salón principal, donde les recibirá una sensación de calor maravillosa.

BAJO EL TECHO DE LOS KARPOV

En el salón los recibirá la madre de Andrei, Valentina, quien mirará a los personajes con hostilidad; uno de sus ojos apunta a un lado, desviado, lo que le da un aspecto aún más escalofriante. Hablará con una voz ronca y gritona, que sorprenderá a los investigadores por ser muy masculina: es obvio que está regañando a Andrei por traer forasteros a su casa. Pero este les hará sentar alrededor de una mesa junto al fuego, y su hermana Ionela les traerá una especie de estofado que estaba preparando en la chimenea. El caldo, sabrosísimo y con mucha carne, les hará recuperar sus energías, lo que agradecerán enormemente por lo desnutridos que estaban. Mientras comen, notarán que algunas personas les miran desde el otro lado de las ventanas con rostro serio. Mientras, la niña se acerca hasta un rincón oscuro donde está sentada una anciana, oculta entre sombras —es Liana, madre de Valentina, y es bruja—. La niña la besa y la anciana nonagenaria se inclina un poco para mostrar un rostro quebrado en un millar de arrugas. La niña toma asiento junto a los investigadores y se pone a comer, pero señala los cuadros de la pared, con cierto entusiasmo mientras se clava un dedo en el pecho; no es muy difícil deducir



qué es lo que quiere decir: los retratos y los paisajes al óleo, de un extremo realismo, son obra de ella.

Y ahora es cuando los Guardianes deben poner empeño en describir lo que viene: cuando los personajes ya tienen los estómagos repuestos, cuando el hambre ha desaparecido y el frío ha dejado al fin de apuñalarles las piernas y los brazos, su percepción se clarifica. Todos los detalles de alrededor, antes disimulados por la necesidad y la enfermedad, ahora se hacen visibles de golpe: todos los miembros de la familia Karpov son más escuálidos y aparentan estar más enfermos de lo que parecía en un principio. La antes tez centrina de Andrei ahora les parece blanca como la muerte, mientras que sus ojos tristes tienen cierto aspecto cadavérico; las manos finas que besó el aviador se perciben afiladas y rígidas. De hecho, ahora empiezan a vislumbrar que tras ese rostro sorprendido y esas palabras entrecortadas parece esconderse el gesto y el lenguaje de un discapacitado mental. Es espantoso verlo ahí de pie, con su arma entre las manos. Sigmund da un respingo en su asiento y gime mirando a donde está Elisabeta, la niña: catatónica, mira su plato vacío con los ojos muy abiertos, la cabeza ladeada y con una sonrisa devenida en espasmo. Ionela está en un rincón, con la cabeza agachada y las manos juntas sobre la falda, como aguardando instrucciones mientras tiembla y exhala unos leves sollozos. Pero lo más desquiciante es ver a madre e hijo, Valentina y Andrei, que discuten en una salmodia turbadora que desfigura la escena hasta tornarla en un espejismo aterrador. Elevan la voz por momentos mientras señalan agresivamente a los personajes, alzando las manos por encima de sus caras. Una tirada de **Otras lenguas (Rumano)**, por ejemplo, permitiría a los jugadores reconocer algunas palabras de la discusión que les

confirmaría, sin duda, la aversión que sienten hacia ellos sus «anfitriones».

Y Liana, esa anciana... pueden ver entre madre e hijo a esa anciana, allá en el rincón oscuro; una mujer que no deja de mirar fijamente a los «invitados» con pétrea actitud, como si el tiempo se hubiese parado.

También se percatarán de algunos detalles si logran pasar tiradas de **Historia, Antropología o Descubrir**:

- ⑨ La gente en Karpino viste como hace cuarenta o cincuenta años.
- ⑨ En un cuadro puede verse a los hermanos Ionela y Andrei cogidos de la mano en una pradera verde, en actitud romántica.
- ⑨ Una llave pende del cuello de Valentina, la madre de los hermanos, en una cadena fina.

Al final de la escena, Valentina se dará cuenta de que Elisabeta, la niña, está en pleno ataque catatónico y correrá hacia ella, acariciándole el pelo. La pondrá sobre el regazo de Liana, la anciana, quien la mecerá en su hamaca mientras le canta una canción. Andrei, mientras tanto, intercambiará unas palabras con los personajes, golpeando los nudillos en la palma de la otra mano. Si ningún investigador reacciona, Sigmund sacará del interior de su chaqueta un fajo de billetes, muy resuelto. Andrei contará los billetes pero los tirará en la mesa. Entonces señalará el reloj de pulsera de oro de Sigmund y se lo pedirá con tono exigente, pero Sigmund se negará a dárselo, alegando que es un regalo de su padre fallecido —es mentira—. La escena invita a que ocurran muchas cosas: desde que convenzan a Sigmund para dar el reloj; que negocien con él la entrega del reloj a cambio de otra cosa; o quizá los investigadores ofrezcan a Andrei otro «presente» —teniendo en cuenta que cada noche que pase Andrei reclamará una nueva entrega—. Cuando

efectúen el pago les conducirá hasta el piso de arriba, donde cada uno ocupará una habitación. Todos los cuartos tienen un armario, una mesita de noche con una pequeña vela que les traerán y un jergón roñoso con algunas mantas —el sonido de viento silbará a través de los frágiles cristales, filtrando el frío—. Sigmund correrá hasta una de las habitaciones libres y se meterá dentro, echando el pestillo. En el umbral de las puertas de cada habitación Valentina se despedirá de los investigadores que con tiradas de **Otras lenguas (Rumano)** podrán percibir que la mujer escupe estas palabras: «Un pago; una noche». Y acto seguido cerrará de un portazo.

Pero los personajes no van a pasar solo una noche...

PARTE III:

LOS CERDOS NO MUEREN

El día amanece encapotado y la nieve cae tranquila sobre un terreno espeso y blanco. Al bajar a desayunar encontrarán, detrás de la barra del salón, a Ionela, quien les atenderá de forma complaciente. No hay rastro de la anciana ni de la anfitriona, tampoco de

Andrei ni Elisabeta. Alex, el piloto, estará ya abajo, tomando leche caliente de cabra, una compota o alguna fruta. No ocultará su mala opinión sobre este lugar. Tiene pensado pedir un mapa o algún tipo de orientación para marcharse hasta el pueblo más cercano —que es Azuga—. De las escaleras chirriantes unas pesadas botas bajan, pero no verán a Sigmund, sino a Andrei. Se observará sin necesidad de tirada alguna que Andrei tiene una pequeña mancha de sangre en la camisa. Si le preguntan, Andrei dirá señalándose: «¡Andrei!», entonces hará un gesto de trinchar con el dorso de la mano, *¡Chas!*, y hará los estridentes gruñidos de un cerdo. Ionela reirá por primera vez ante los personajes, mostrando unos dientes deformados y sucios. Al hacerlo tendrán derecho a una tirada de **Descubrir** para percatarse de que su sonrisa es extremadamente parecida a la de Andrei. Este responde a su amada hermana alargando la broma, y se pone a perseguirla mientras ella le rehúye cambiando el tono de la risa por el de unas aspiraciones jadeantes. La madre irrumpe entonces en la habitación, profiriendo chillidos. Iracunda, le da pescozones a Andrei, quien sale riendo aún,

Ruidos en el desván

En mitad de la primera noche, algún investigador que haya pasado una tirada de **Escuchar** puede ser despertado por unos extraños sonidos provenientes del piso de arriba —el desván—. Son sonidos de arrastre, y algunos golpes sordos. Si alguno decide investigar (puede consultar el plano de la posada que hay más adelante) verá que en el pasillo está la anciana, recortada su sombra tras una ventana. Al cabo de unos segundos echará a andar de repente con una velocidad terrorífica, pasará junto al investigador y se meterá en una habitación. La puerta del desván está cerrada, pueden intentar abrirla con una tirada con un -10% de **Cerrajería**. Eso sí, tumbarla es una malísima idea, pues eso acabaría alertando a los miembros de la casa, que cuentan con armas de fuego, por no hablar de Liana Karpov, que es una bruja.

¿Qué ha sucedido? Se trata de Sigmund, a quien han llevado hasta el desván mediante un hechizo lanzado por Liana y una vez allí le han dado muerte.

mientras imita a un puerco. Luego se dirige hasta Ionela, que se ha quedado petrificada, y le da un guantazo. La mujer se dispone a marcharse, no sin antes gritarles a los personajes algo mientras hace un gesto de desprecio como queriendo que se marchen.

Es obvio que si los investigadores son cautos y no han armado todavía ningún jaleo, se dispongan a largarse de allí cuanto antes. Si no caen en la cuenta, Alex será quien advierta que falta Sigmund (o Leopoldo, según se haya revelado o no). Cuando vayan a buscarlo a las habitaciones descubrirán que no está, por lo que tendrán que mirar en otros lugares —la puerta del desván está cerrada, y la anciana vigila en la primera planta—. Una tirada de

No pueden salir

Si los investigadores desean irse, aun dejando atrás a Sigmund, se toparán con el guardián de la puerta, Petru, quien estará retirando la nieve con una pala. Este trabajo manual le llevará toda la mañana y, hasta entonces, no se podrá franquear la salida. A la tarde, la nevada volverá a caer con fuerza, haciendo que esta tarea sea en vano. De esta manera, además, es imposible usar el poni y o la carreta de Andrei.

Existe la opción de saltar la muralla e intentar orientarse buscando el camino, pero la noche caerá sobre ellos, y ya han experimentado cómo el hambre, el frío y los lobos son problemas muy serios.

Los Guardianes habrán de sentirse libres para ser punitivos y llevar a los incautos a su fatalidad si intentan escapar del pueblo; aunque también pueden llevarlos al límite y hacer que Andrei los recoja al borde de la muerte, disparando contra los animales salvajes.

Descubrir hará que se desvele algo muy extraño: en el chiquero están ambos cerdos, los mismos que la noche anterior. Quizás Andrei no ha matado a un cerdo...

UN TRADUCTOR EN KARPINO

En un momento dado, llegará Valentina con Francisc Albescu, uno de los habitantes del pueblo —para más detalles sobre los Albescu ver más adelante—. Es un tipo de unos veintipocos años, con el pelo de color paja, gafas redondas y boca pequeña. Como estudioso que es, habla rumano, español, inglés y francés con soltura, y sabe bastante de medicina, así que podría atender humildemente a los personajes por cualquier dolencia que padezcan. Aunque otras personas cobrarían por estos servicios, se ve que Francisc lo hace por pura pasión, aunque en el fondo es un psicópata muy interesado en el dolor. Si los investigadores no hablan ninguna de estas lenguas, al menos Francisc puede comunicarse con Alex de Tocqueville. Francisc traducirá todo lo que diga Valentina, aunque el tono furibundo de esta no se reproduce con fidelidad en boca de Francisc. Básicamente dice que ha sido un placer tenerles pero que se tienen que marchar, como ha hecho el señor Sigmund antes del alba. Los investigadores ya podrán desgañitarse haciendo preguntas sobre la partida de Sigmund Schmidt, que no obtendrán ninguna información. Si los investigadores han vivido la escena de Andrei imitando al cerdo y preguntan cómo es posible que los cerdos estén vivos cuando se ha sugerido que ha habido una matanza —mala idea, por cierto—, Valentina se quedará tensa, mirándoles como si pretendiera asesinarlos con la mirada, y soltará fríamente unas palabras que sonarán agresivas:

—Los forasteros son muy curiosos.

¿Qué ocurre en Karpino?

La Bruja de la Atalaya y el gul

La historia del pasado reciente de Karpino es oscura. Hace poco menos de un siglo una de las ancianas del pueblo fue expulsada por practicar magia negra. Así que se refugió en la atalaya que queda justo por encima del pueblo, donde vive todavía. Allí ha logrado alargar su vida a espaldas de la naturaleza realizando rituales en los que come carne humana.

Los aldeanos intentaron asesinar a la bruja en numerosas ocasiones, pero nunca lo consiguieron. Como castigo, la bruja logró abrir un portal por el cual emergieron guls que usó para masacrar a la gente. A pesar de que la mayoría de los guls ya han muerto o se han escapado, aún tiene uno atado que maneja a su voluntad. Le basta esta criatura para mantener a la escasa población de Karpino atenazada por el miedo, e incluso ha conseguido que los karpinenses le sirvan con devoción desde hace varias generaciones.

Las ofrendas

Andrei se ocupa de traerle a la bruja carne humana desde un pueblo montañoso llamado Azuga, al sureste de Karpino. Del cementerio de Azuga se ocupa un hombre llamado Ivan Funar, quien suministra a Andrei de forma clandestina órganos, vísceras y hasta miembros enteros de seres humanos. Este inmundo trueque lo hacen por la noche, a cambio de una hierba que solo crece en Karpino: la vampir iederă, que produce fuertes alucinaciones y sume en un estado de placer intenso. Ivan es adicto a esta hierba, cuyas propiedades se especifican más adelante, y que es cultivada por Francisc Albescu, originario de Karpino.

Una vez regresa con la carne humana, Andrei la administra para que dure dos semanas, cortándola en el establo de la posada, donde tiene sus instrumentos de carnicería. Pasada cada medianoche, el mismo Andrei deja una ración de carne en los lindes del pueblo, que es tomada por el gul de la bruja antes de perderse en la oscuridad.

Pero con la llegada de los personajes, Andrei pretende ahorrarse el viaje a Azuga y asesinar uno a uno a los «invitados» para alimentar a la bruja con su carne. Valentina, su madre, más prudente que él, piensa que esto puede traer problemas. Pero la suerte está echada, y Andrei ya ha comenzado a matar.

Canibalismo y rituales

Seguro que algún lector a estas alturas lo ha pensado: la carne que los personajes están comiendo es humana, lo cual enfurece a Valentina porque este «manjar» escasea en el pueblo. Y es que no solo la bruja es adicta a este menú particular, sino que un grupo de fieles ancianas del pueblo también practican el ritual de longevidad —aunque una versión menos poderosa del hechizo, enseñado por la bruja madre—. En Karpino se castiga con la retirada de este alimento a quienes no siguen las normas que impone el gobierno matriarcal del aquelarre. Solo las ancianas y algunas niñas y mujeres jóvenes pueden participar en el aquelarre de la atalaya.

A la Atalaya



KARPINO

1 LA POSADA

2 ERMITA

3 EL CONSISTORIO Y LA CASA DEL ALCALDE

4 CASA DE LOS NIÑOS

5 CASA DE LOS ALBESCU

6 CEMENTERIO

Bosque

Barranco



LOS LUGARES DE KARPINO

1

LA POSADA

El edificio más grande de Karpino tiene tres plantas y un sótano. La planta baja contiene cuatro estancias: un gran salón con una chimenea siempre encendida, una cocina, un cuarto que pertenece a Ionela y un almacén que da directamente a las cuadras y al chiquero donde están los cerdos, junto al taller carnicería.

En la cocina se puede hallar todo tipo de cuchillos, aunque suele estar vigilada por Ionela, que pasa la mayor parte del día allí o tirando cubos de sobras en las porquerizas. El almacén contiene distintos tipos de cajas, bolsas de esparto y cubetas donde pueden encontrarse algunos alimentos. Toda la carne suele trocearse aquí, incluida la de los cerdos, aunque con la llegada de los forasteros han trasladado la carnicería al desván —una tirada de **EDUo Idea** desvelará signos de que aquí estaba la carnicería: una mesa de matanza; un soporte donde otrora había cuchillos; marcas de cortes típicos de esta instrumentación; incluso ciertos olores...—.

La primera planta alberga las antiguas habitaciones de la posada. Hay ocho habitaciones, de los cuales tres están ocupados por Andrei, Valentina, Liana y Elisabeta. Las dos últimas, abuela y nieta, comparten habitación. No existen objetos de valor en estas habitaciones, salvo la escopeta de Andrei y la llave del desván, que pertenece a Valentina, quien está encargada de abrir y cerrar la puerta a su hijo desde que han trasladado la carnicería a la parte de arriba. Cualquier pregunta sobre la carnicería será respondida con desdén. Valentina suele llevar la llave en todo momento colgada del cuello, pero

antes de dormir se la quita y la cuelga en el cabecero de la cama.

El desván es un lugar oscuro lleno de herrumbre y cuadros tapados por sábanas. Al fondo, en una mesa de trabajo, se encuentran las herramientas: trinchantes, cuchillos, sierras... De la estancia se escapa un olor fuerte. El desván oculta otros secretos; para consultarlos ver la sección «El desván de los Karpov», en este mismo capítulo.

Con respecto al sótano, solo puede accederse a él por una trampilla que hay bajo la cama de Ionela. Mientras Ionela no esté en su habitación es posible que los investigadores logren llegar a la trampilla siempre y cuando tengan éxito en una tirada de **Sigilo**. La portezuela lleva a un lugar amplio y húmedo, lleno de tierra y rodeado de estanterías con ojos, manos y cabezas humanas en formol. Presenciar esto conlleva perder 1/1D4 puntos de **Cordura**. Una tirada de **Descubrir** revelará una puerta tras una de las estanterías. Usando la habilidad **Sigilo** con éxito podrán retirar el mueble sin hacer ruido, lo que les permitirá entrar en un túnel angosto que conecta con el consistorio.

La atalaya se deja ver

Cuando estén fuera de la posada, podrán observar que unos rayos de sol lo gran penetrar el dosel de nubes grises que encapota el cielo. Entonces verán que por encima de ellos, sobre un risco a unos 400 metros, se halla una especie de torre derruida. La visión durará unos segundos, antes de que las nubes la vuelvan a ocultar.

2

LA ERMITA

Uno de los lugares que los investigadores pueden explorar es la ermita. Es un edificio de piedra cubierto de hiedra, con la cruz de la bóveda hundida. Es rectangular y mide unos veinticinco metros en sus lados largos, quedando la parte trasera conectada a una casa algo menos antigua: allí vive el padre Artur Petrescu, sacerdote de la iglesia ortodoxa, con su mujer Sabina y su hija Maria. Aquellos que se asomen por una de las ventanas de la iglesia tendrán derecho a una tirada de **Descubrir** con un -10%, dado que los cristales están empañados por el contraste de temperatura. Quienes la superen descubrirán que la cruz ortodoxa ha sido retirada.

El interior de la ermita lo ocupan un puñado de bancos de madera bien barnizada y al fondo, el altar. La misa se ofrece cada día por la noche, sobre las nueve. Antes de entrar, los feligreses se congregan en la puerta, hasta que Artur Petrescu les abre para que vayan entrando. Sabina Petrescu les espera en el altar, asistida por su hija Maria. Ambas son las que realmente ofician la misa.

La misa no es ortodoxa, sino una homilía negra en honor a la Bruja de la Atalaya — aunque en realidad están rezando a Azathoth—. Sin embargo, como los investigadores están en el poblado, la misa es diferente esta vez: Sabina es quien abre la puerta, cediendo el testigo del oficio a Artur; la cruz ortodoxa se ha vuelto a colocar en el altar, aunque una tirada de **Arte**, e incluso **Naturaleza** con un -10%, podría revelar que la figura está llena de moho, poco cuidada, en contraste con el mobiliario alrededor. Estos cambios se deben a que los Petrescu han sido alertados por Valentina sobre la presencia de los investigadores. Sin embargo, tam-

bién les ha dicho que los investigadores no entienden absolutamente nada de la lengua que se habla en Karpino, así que tras una pequeña introducción en la que Artur se dirigirá a la comunidad para señalar esto, comenzará la misa negra con normalidad.

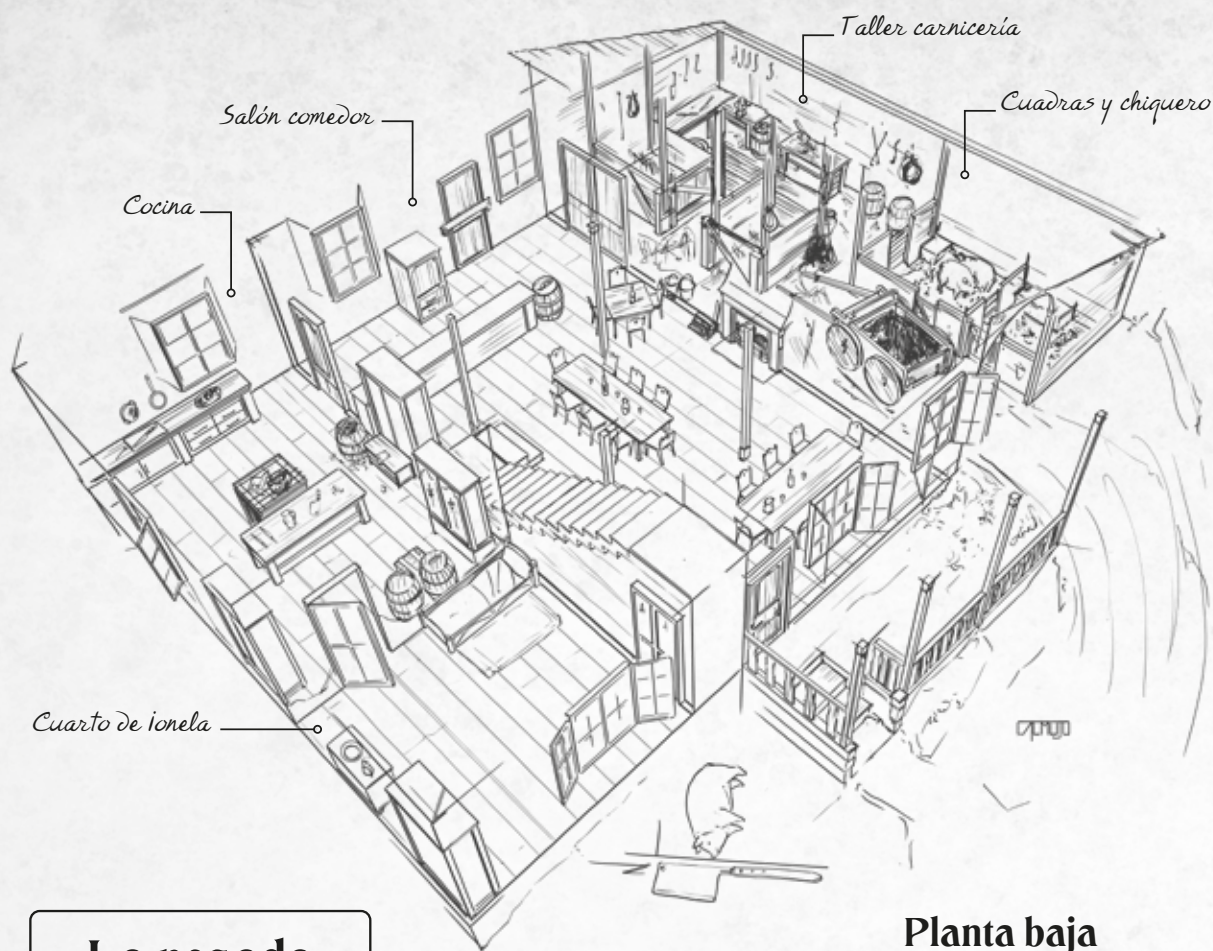
Quienes sean duchos en la habilidad de **Ciencias Ocultas** podrían identificar algunos pasajes o nombres relacionados con rituales oscuros; los que tengan algunos conocimientos sobre los **Mitos de Cthulhu** podrían identificar que el culto va dirigido a Azathoth. Algunos podrían hacer una tirada de **Psicología** para percatarse de que Artur no está muy resuelto y busca la mirada de aprobación de su esposa.

3

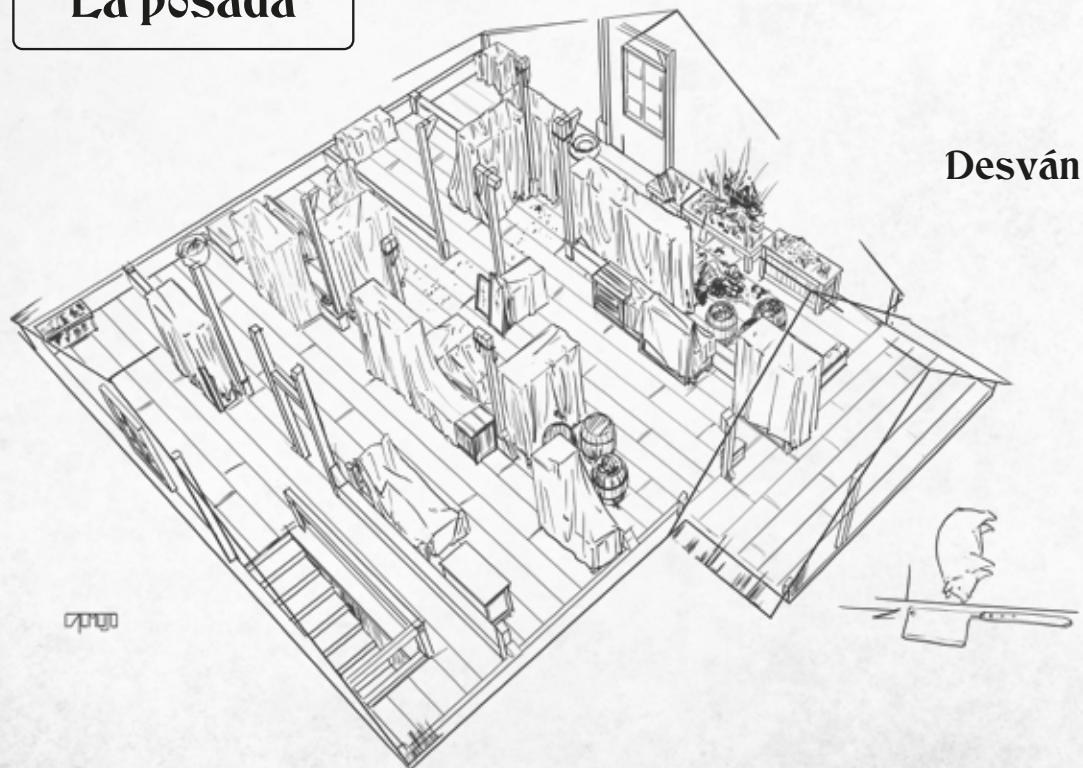
EL CONSISTORIO Y LA CASA DEL ALCALDE

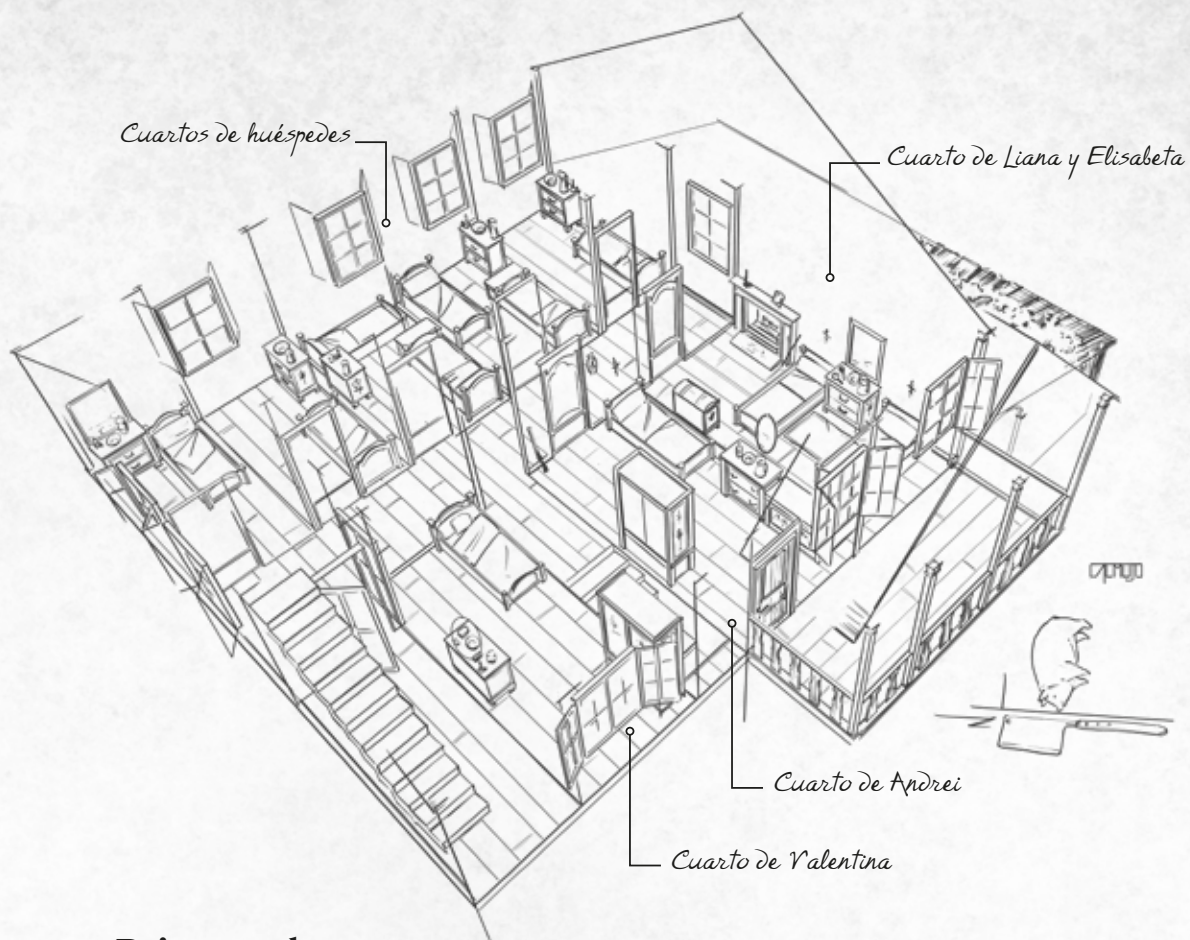
El alcalde se llama Iosif Dimitri y quizá sea el personaje no jugador que se muestre más amable con los investigadores. En realidad, es una especie de encargado que vela porque los habitantes cumplan las tareas encomendadas por las verdaderas gobernantes del lugar: las ancianas. La esposa del alcalde, Irina Dimitri, es una mujer seria y punitiva que se dedicará a mirar de forma amenazadora a los investigadores que traten con su marido. Cornelia, la hija, es una chica de catorce años con un talento refinado para la brujería. Siempre lanza miradas de suficiencia, aunque muestra una actitud serena, incluso en situaciones de tensión.

El consistorio, pegado a la casa, es un edificio de una planta con una sola estancia. El mobiliario se compone de una mesa grande con una docena de sillas y unos cuantos bancos polvorientos sobre una alfombra grande y antiquísima. También hay una estantería



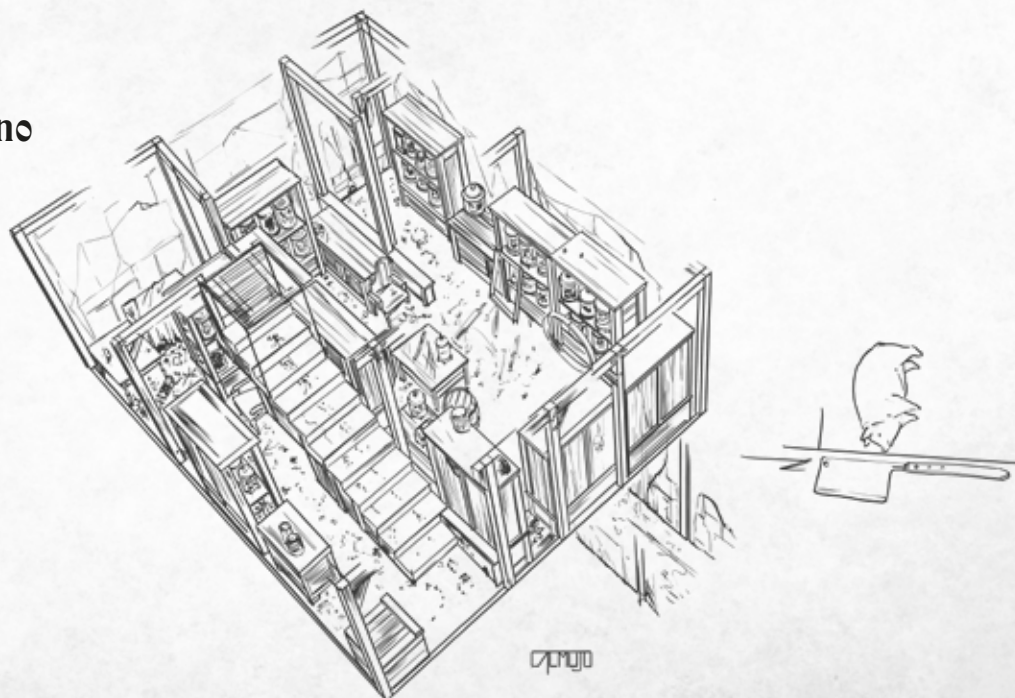
La posada





Primera planta

Sótano



cerrada con llave que contiene una treintena de libros, así como un montón de legajos podridos que explican toda la historia de Karpino, desde los albores de la Edad Media hasta finales de siglo XIX, que es cuando se interrumpen los escritos. Toda esta documentación está separada en tomos y carpetas con resmas más nuevas que evidencian que ha sido traducida recientemente al rumano —por exigencia del Gobierno Regional, como puede leerse en los encabezados—. En ellos se cuenta la historia de la Bruja de la Atalaya —como un cuento para asustar a los niños— y lo que es más inquietante: con tiradas de **Buscar libros** verán aparecer los nombres de algunas personas como Valentina, Artur y Aurelia Grosu, la responsable actual de la Casa de los Niños —ver más adelante—; gente que debiera estar muerta hace años o al menos bastante envejecida. También se explica que la torre de la atalaya, que se halla a unos 400 metros por encima del pueblo, oculta bajo su estructura unas escaleras que bajan por una galería de túneles cavernosos hasta el valle, cerca de Azuga. Se presenta aquí una vía de escape para los investigadores.

Mientras buscan información, una foto caerá de las páginas: es de Aurelia sosteniendo a un bebé muerto, práctica bastante común a finales de siglo XIX. De hecho, la fecha que hay tras la foto es el 5 de mayo de 1893. Presenciar esto conlleva una pérdida de **Cordura** de 1/1D4 puntos. Por último, se pueden hallar algunos papeles mohosos no traducidos en griego y en latín. Para que estos no pasen desapercibidos entre todo lo demás, deberán obtener éxito en una tirada de **Buscar libros**. Estos papeles contienen varios hechizos (ver cuadro).

Hay dos copias de la llave de la librería: una siempre la lleva Iosif ensartada en un manojo que le tintinea en el cinturón —ver cuadro—. La otra la tiene la familia Albescu, encargada de conservar el archivo —ver

«Los Albescu», más adelante—. El candado, a pesar de ser muy grande, está bastante podrido, por lo que los investigadores podrían abrirlo con una palanca o un objeto de similar naturaleza con una tirada combinada de **FUE** y **Sigilo**. Sin embargo, se arriesgan a hacer ruido y alertar a los Dimitri.

Debajo de la alfombra antigua podrán hallar una trampilla que revela unas escaleras y, a través de esta, se llegará por un estrecho túnel hasta el sótano de la posada —ver «La Posada» en este mismo epígrafe—.

Los hechizos del archivo

La Bruja de la Atalaya recompensa a aquellas aprendices que le demuestran lealtad. Entre estas recompensas las más preciadas son el conocimiento. Los hechizos del archivo son tres:

- ⊗ Mal de Ojo
- ⊗ Inmovilizar a una víctima
- ⊗ Portal

La colección de llaves de Iosif Dimitri

- ⊗ La llave del consistorio junto a la del armario de los documentos.
- ⊗ La llave del portón del pueblo.
- ⊗ La llave de la cancela del cementerio —aunque la valla puede saltarse fácilmente—.
- ⊗ La llave de la ermita.
- ⊗ La llave de la Casa de los Niños.
- ⊗ La llave de la casa de los Dimitri.

Es fácil robar a Iosif, pues se pasa todas las tardes en el salón de la posada bebiendo hasta que ni siquiera recuerda dónde ha dejado las cosas. Una tirada de **Sigilo** +10% debido a su embriaguez podría ser interesante para sustraer el manojo de llaves.

4

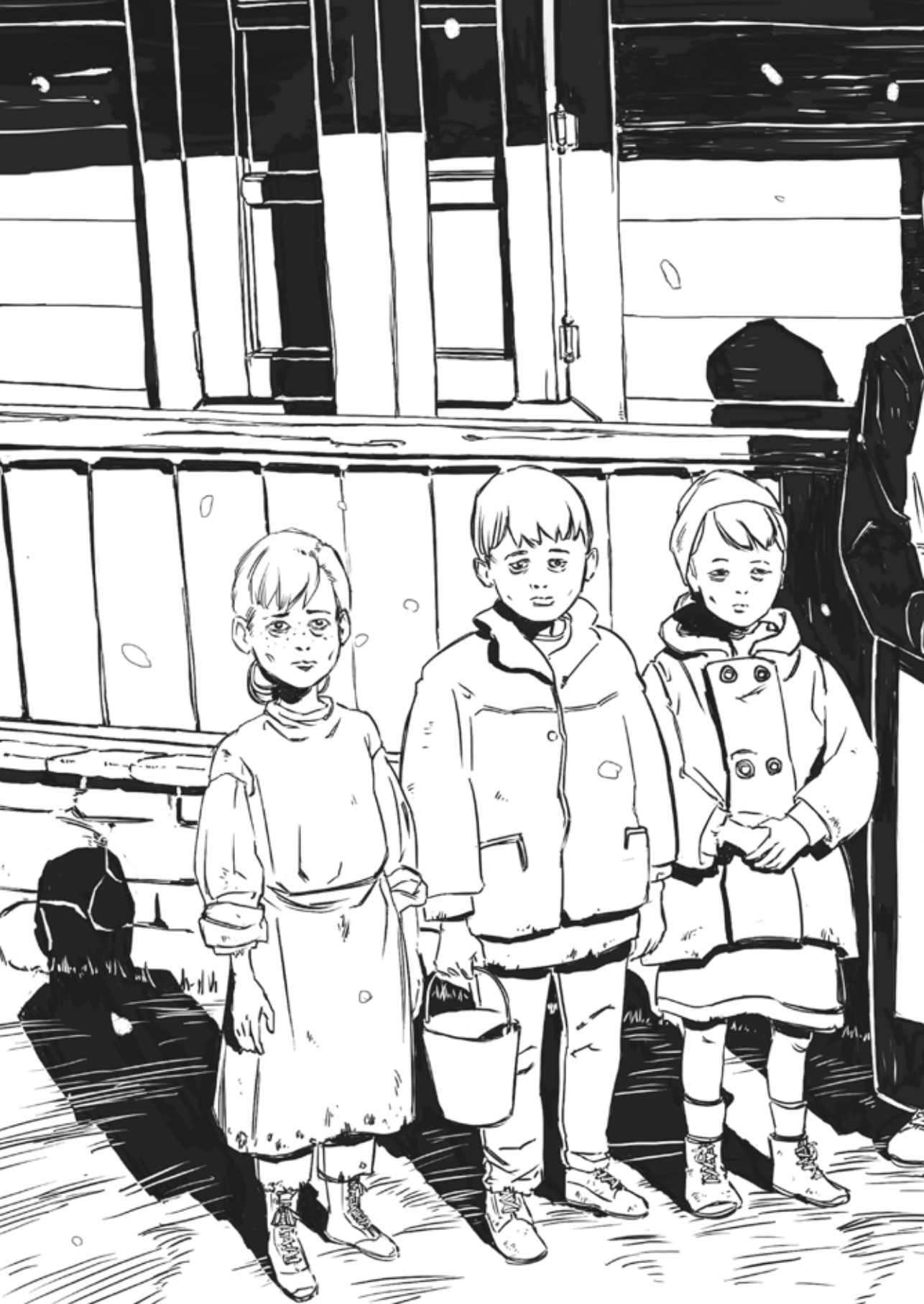
LA CASA DE LOS NIÑOS (EL ANTIGUO ORFANATO)

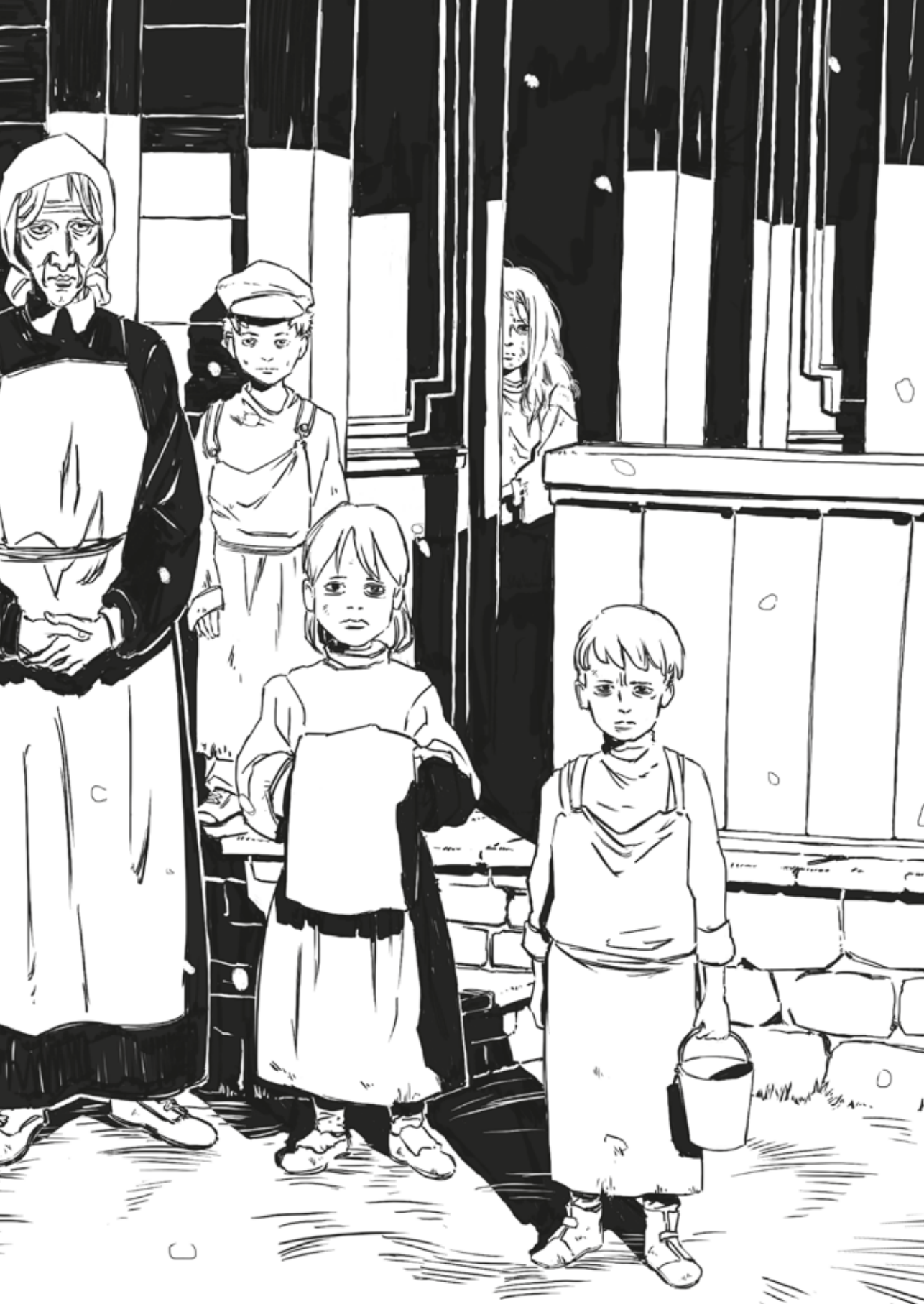
La antigua casa de los expósitos funcionaba como orfanato hasta que la mayoría de las gentes fueron asesinadas o se marcharon del pueblo durante el siglo XIX. Sin embargo, sigue dedicada a los niños; el edificio, bastante deteriorado, alberga a siete preadolescentes y a dos bebés. Actualmente, seis niños son originarios de Karpino, mientras que tres han sido robados por las brujas de incautas familias que merodeaban cerca del lugar y que, previamente, fueron asesinadas. Aurelia Grosu, de aspecto cincuentón, se ocupa de la educación de todos ellos, quienes son criados aquí para no perturbar las tareas de los mayores. La bruja les da una educación ciertamente horrible, basada en el culto que profesan a la Bruja de la Atalaya. La mayoría tiene permitido salir dos horas por la mañana, aunque regresan para seguir con su instrucción. Una de ellos tiene prohibido salir día y noche: su nombre es Flavia Kurlov, tiene siete años y vive totalmente recluida. Elisabeta es la más privilegiada de estos niños, ya que vive con su familia y va a la Casa una o dos horas por la mañana. La tutora Aurelia suele quedarse dentro del edificio día y noche, y solo sale al exterior cuando a los niños se les permite salir a jugar, y para ir a la misa. Si un investigador mira por alguna ventana, podrá ver en el aula más grande a los niños de pie, cabizbajos y rezando en murmullos mientras Aurelia se pasea entre las filas de pupitres. No hay símbolos religiosos salvo unas marcas en las paredes que solo pueden ser identificadas por la habilidad **Mitos de Cthulhu**, y que revelan el culto a Azathoth (aunque creen que rezan a la Bruja de la Atalaya).

En cuanto a Flavia, vive marginada tanto por los mayores como por sus compañeros. Su madre murió en el parto y a su padre lo mató un oso cuando volvía de Azuga, hace ya cuatro veranos. Se encuentra recluida en una habitación que despide un fuerte hedor. Aunque las habitaciones —más bien celdas— no pueden abrirse desde dentro, solo hay que empujar un pestillo desde fuera para desbloquearlas. Pero en este caso, Flavia vive en la más absoluta oscuridad, pues su ventana está tapiada y solo se la deja salir para las clases. Más que una habitación parece una choza que hace que el resto de celdas luzcan como las estancias de un hotel de lujo. El suelo está lleno de excrementos que la niña no ha aprendido a contener —o no han sabido enseñarle—. Es muy complicado ganarse su confianza y se asustará de los investigadores si estos logran colarse en el orfanato. La niña no gritará pero se tapará la cara con las manos como queriendo quitarse de la vista de los investigadores, y encogerá su cuerpo en una esquina, temblando. Ver esta imagen supone 0/1D4 Puntos de Cordura.

Si los sentimientos de ira asoman en los investigadores y deciden actuar para liberar a la niña, la situación puede tornarse verdaderamente peligrosa. Si les descubren, podrían aplicarles castigos severos. Si la situación no se vuelve muy violenta, aparecería en escena Francisc Albescu. Será muy educado, y expone que no es posible que los «invitados» modifiquen las normas que los karpinenses tienen instauradas en la villa. También les dirá con total desgana que la niña está en ese estado de dejadez porque está castigada. No es recomendable que los investigadores protesten ante un grupo de lugareños enfurecidos, algo que el mismo Francisc les advertirá con templanza mirando de reojo las escopetas y los cuchillos que porta la turba:

—Por favor, acatad y todo estará bien. Todos queremos que os marchéis felices de aquí.





LA CASA DE LOS ALBESCU

Otra de las familias importantes de Karpino, cuyos miembros se han mantenido fieles a la Bruja de la Atalaya, son los Albescu. La conforman tres personas: Sonia y Martin Albescu, y su hijo Francisc, más resuelto e instruido que los padres. Mientras Sonia, la matriarca, se ocupa de tomar las decisiones en la familia, su marido Martin y su hijo Francisc se dedican al registro de los archivos del consistorio, así como a su conservación. En el registro anotan cada dos semanas lo que se lleva y se trae de Azuga, pero también aprovechan para traducir algunos archivos. Los Albescu tienen una copia de la llave del consistorio en una mesita consola que hay en la entrada de su casa. A pesar de que padre e hijo visitan el consistorio con frecuencia, es Francisc quien suele pasar más tiempo, pues encuentra relajación entre libros y plumas. Puede vérselo allí una o dos horas por la mañana, leyendo libros de biología sobre plantas.

Francisc es un experto en botánica y un gran horticultor. Entre la variedad vegetal que cultiva en su jardín, destaca una planta trepadora llamada *vampir iederă*, cuyas toxinas son una potente droga. La *vampir iederă* o hiedra del vampiro se suele tomar en infusión o masticada, y deja al consumidor en un estado de sueño profundo. Se experimenta con ella para alcanzar la ataraxia, y produce visiones extrañas que, a efectos de juego, son comparables a los efectos de una droga alucinógena sobre la víctima (no descartes meter a un sabueso infernal que pueda ver al personaje). Francisc es adicto a esta droga, pero dispone de suficiente como para poder comerciar con ella. Des-

pués de acabar su jornada, suele hacerse una infusión en el mismo consistorio, algo que puede observarse si los investigadores le espían por la ventana desde el frío exterior. Una vez emerja del mundo de los sueños quedará unas horas atontado y dócil, y será más proclive a colaborar. Una tirada de **Psicología** revelaría que se encuentra abierto a las relaciones sociales; solo bastará una tirada de **Charlatanería** con un modificador de +10%, debido a que está bajo los efectos de la *vampir iederă*, para que deje escapar estas informaciones importantes, según los investigadores vayan preguntando:

- ⑨ La jefa de la aldea es en realidad Sabina, la esposa del padre Artur Petrescu.
- ⑨ Las mujeres gobiernan el pueblo.
- ⑨ Andrei y Ionela, los hermanos Karpov, mantienen una relación incestuosa; la niña, Elisabeta, es su hija.
- ⑨ Si le preguntan por la atalaya, se llevará un dedo a los labios y dirá alarmado:

—No es bueno hablar de ella. Allí vive *strigoi*.

Una tirada de **Antropología**, **Historia**, **Ciencias ocultas** o **EDU** desvelará el término, que significa «vampiro», aunque según el folklore rumano también «bruja».

- ⑨ La atalaya tiene una salida por debajo; eso leyó en el archivo hace tiempo.
- ⑨ Sobre la hierba *vampir iederă*, dirá que Andrei comercia con ella y la intercambia cada dos semanas por provisiones para el pueblo. Una tirada de **Psicología** les advertirá que esconde algo más. Francisc se negará a darles algo de esta hierba, aunque no ocultará, jactándose de ello, que él la cultiva habilidosamente.

6

EL CEMENTERIO

Justo detrás de la ermita y de la casa de los Petrescu se halla el cementerio, pegado a la muralla norte del pueblo y rodeado por una larga valla de metal oxidada de apenas 60 cm de alto. La vegetación del bosque invade el pueblo en esta zona y, justo bajo un dosel profundo de ramas retorcidas, se puede ver la parte derrumbada de la muralla. Esta es una salida del pueblo, por supuesto, pero los investigadores igualmente van a tenerlo difícil para vencer las adversidades del temporal. Hay algo llamativo en esta salida: junto a la muralla, en su cara externa, hay un dintel que pertenecía a una casa de guardia o cuartillo, y que ahora es lo único que queda en pie de la estructura. Colgada de una viga se encuentra una campana de un metro de largo. Además, hay un sendero marcado con montones de piedras como si fueran los mojones de un camino. Este camino serpentea entre capas de espesa nieve que llega por las rodillas hasta subir durante media hora hasta la atalaya de la bruja (ver el apartado «El ascenso» más adelante).

EL DESVÁN DE LOS KARPov

El desván está cerrado con una llave que cuelga del cuello de Valentina Karpov, la madre de los hermanos incestuosos. Solo se quita la llave cuando se va a dormir —los investigadores pueden ver esto cuando pasen junto a su puerta medio entornada y vean cómo la mujer descuelga su cadenita y la cuelga del cabecero de la cama—.

Si desean arriesgarse a robarla deberán hacer una tirada de **Sigilo** para entrar en el cuarto de Valentina y no hacer ruido. Sin embargo, el corazón podría salirseles de la boca cuando vean la mirada inquietante

Visitas nocturnas a las tumbas

Durante su segunda noche en Karpino, es posible que un ruido despierte a los investigadores. Una tirada de **Escuchar** podría hacer que se levantaran alarmados para asomarse a la ventana que da al cerco de las cabras. Verán a Andrei portando dos cubos, uno en cada mano, andando hacia la parte norte del pueblo, perdiéndose entre la niebla; ha debido salir por la puerta de atrás, y ha hecho ruido con la cancela de la verja de la cabreriza.

Si se apresuran a alcanzarle deberán hacer sendas tiradas de **Sigilo** para seguirle sin servistos, una al comienzo de la persecución y otra al final de su recorrido (ambas con una +20% ayudados por la niebla y la oscuridad).

Andrei entra en el cementerio y proseguirá entre las tumbas hasta alcanzar la parte norte, donde se abre el sendero que se interna en el bosque. Es imposible seguirle hasta allí sin ser visto, por lo que habrán de esperar. Entonces oirán el tañido de una campana y verán cómo Andrei vuelve sin los cubos.

Si los investigadores tienen la curiosidad suficiente para acercarse, verán que los cubos contienen pedazos de carne, vísceras y dedos humanos (una tirada de **Descubrir** revelará que se trata de la mano de Sigmund). La pérdida de **Cordura** se determina en 1/1D6 puntos.

Si los investigadores se arriesgan a ver qué más ocurre, verán cómo una criatura humanoide y pestilente, ensombrecida por las tinieblas, se arrastra haciendo ruidos grotescos. Es el gul de la Bruja de la Atalaya, que viene a por la carne para él y su ama.

Si los investigadores no siguen a Andrei, interpretarán que el tañido lejano de la campana proviene de la dirección de la iglesia.

de la mujer, que ronca con los ojos abiertos como platos.

Una vez conseguida la llave, los investigadores podrían acceder arriba, cosa que es crucial que hagan antes del alba, pues Valentina entrará en cólera si ve que le falta su preciada llave. Este oscuro cuarto está lleno de trastos envueltos en sábanas y raídos telares. Al fondo, podrán observar que hay una mesa de trabajo provisional llena de sangre y, sobre esta, hay algunas piezas de carne enterradas en sal y algo de nieve rojiza medio derretida. El olor es insoportable. Cerca de allí hay unas ropas manchadas de sangre: son las de Sigmund; lo de la mesa son partes de su cuerpo, que se contemplan con más claridad. Si no se pasa la tirada de **Cordura** el coste es de 1/1D6. Si deciden desenvolver las sábanas descubrirán los cuadros al óleo de Elisabeta. Por cada cuadro que desenvuelvan se irán desvelando estas imágenes, por orden:

- ⑨ La abuela de Elisabeta, Liana. Mira con rostro severo retrepada en su hamaca.
- ⑨ Petru, el viejo de la entrada del pueblo, alza su farol con cara de crispación.
- ⑨ Un puñado de mujeres ancianas forman un círculo en el cementerio, de noche. Una de ellas lleva un bebé en los brazos.

- ⑨ Andrei deja un cubo con algo parecido a carne junto a un pedazo de muralla del pueblo, derruida. Hay tumbas alrededor.
- ⑨ Liana mira ahora inclinada con los ojos más abiertos.
- ⑨ Una torre se ve desde el pueblo, con el cielo despejado.
- ⑨ Una criatura humanoide, gomosa y repugnante, mira medio oculta por las sombras. Requiere una tirada de **Cordura** presenciar esto, pues los investigadores son conscientes de que todo lo que pinta Elisabeta existe. La pérdida es de 0/1D4.
- ⑨ Desde una de las ventanas de la torre una figura envuelta en telas raídas mira desde la oscuridad.
- ⑨ Se ve una especie de sótano —ver el apartado «La torre», en el Capítulo 3— y una abertura que da a unos pasadizos; la figura envuelta en telares está junto a la entrada.
- ⑨ Sigmund es destripado en una mesa con un realismo sorprendente. Liana le mira al rostro, el cual está desencajado en una sonrisa que le deforma las facciones mientras las lágrimas le corren por la cara. Ver esto conlleva a una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D10.

Capítulo 3: La Bruja de la Atalaya

Este es sin duda el capítulo más frenético de la aventura pues, por lo general, si han llegado hasta aquí es para jugar su última mano de una manera desesperada y huir por la única salida que conocen. Quizá las cosas se hayan torcido y estén huyendo por el sendero donde la nieve es menos espesa —el camino que sube a la atalaya—; o quizá los aldeanos de Karpino se lancen a despedazarlos; o incluso puede que vayan a contrarreloj porque hayan decidido de forma desesperada subir hasta la torre.

El capítulo se estructura en tres partes: la primera es la agotadora subida hasta la atalaya, donde se toparán con el gul de la bruja, que merodea por los alrededores del risco. La segunda parte describe la torre y sus secretos, ofreciendo una alternativa de escape a los investigadores. La última parte trata sobre la bruja en sí: una descripción de la decrepita anciana y de sus habilidades.

PARTE I: EL ASCENSO

La subida por el camino del cementerio es dura y peligrosa. Al principio el sendero serpentea entre unos árboles mustios que el bosque aún se resiste a entregar a la parca; pero más adelante se levanta abruptamente hacia el cielo, dejando en su lado derecho una caída que es peligrosa los primeros

metros y mortal todo el resto. Para dificultar más las cosas, las piernas se les hunden en gruesas capas de nieve que puede llegar incluso hasta las caderas en algunos tramos. Los investigadores que se hayan decidido por subir deberán hacer tiradas de **CON** para no perder 1D4 Puntos de Vida por congelación.

Desde un ángulo del camino que gira bruscamente junto a una pared de roca llena de raíces, les llega un olor fétido. La repugnancia aumenta a medida que vayan acercándose, escuchando primero un jadeo y luego un gruñido. Al asomarse tras la cornisa podrán ver que, allá arriba, la sombra de una figura humanoide escala la pared rocosa a unos pocos metros de distancia. Es el gul, que vigila los caminos. Pueden enfrentarse a la criatura si lo deciden. Tanto si lo hacen como si esta les descubre, pueden usar sus características descritas más adelante. Es un gul bastante anciano, de modo que las características deberían estar atenuadas. Para despistarle habrán de hacer tiradas pertinentes: **Discreción** para andar discretamente y para salir de la vista de la criatura, etc.

Tras una eternidad en la que el hielo del viento les va cortando como cuchillas, lograrán traspasar una densa capa de niebla y aguanieve. Aquí casi no se puede respirar; el riesgo de edema pulmonar empezaría a ser preocupante para aquellos investigado-

res que hubieran caído enfermos. Al final, lograrán coronar la cima de la atalaya, donde se levanta entre la bruma una torre que desprende una carga de iniquidad que hace erizar los pelos de la nuca.

La bruja se manifiesta en su gul

Si en algún momento los investigadores hieren al gul, la bruja sentirá el dolor, dado que mantiene una conexión mental con él. Entonces el gul cerrará los ojos fuertemente, y al abrirlos verán que su mirada es distinta.

Los investigadores sentirán un frío inhumano en sus adentros, mientras el gul habla con la voz de una anciana en una lengua incomprensible. En el fondo de sus ojos verán la cara de una decrepita mujer. Deberán hacer pruebas de **Cordura** otra vez: 0/1D4. Acto seguido, el gul volverá a cerrar los ojos y seguirá atacando con normalidad.

PARTE II: LA TORRE

Silenciosa y oscura, la antiquísima torre parece ser un vestigio de un puesto de vigía de la baja Edad Media. No hay puertas ni ventanas, sino oquedades ruinosas. Cuando, una vez localizada la entrada, se internen dentro del recinto, descubrirán para su sorpresa que un frío sobrenatural les encoge las entrañas. Casi desearán volver al exterior, pues aquí la sensación glacial parece llegada de mano de la muerte.

La bruja, en realidad, vive en un sótano algo más caliente, aunque para percatarse de esto deberán hacer una tirada de **Descubrir**

con un -10%. Si la tirada es pasada con éxito, verán que unas tablas se mueven bajo sus pies: es el sótano donde vive la Bruja de la Atalaya, una criatura que dejó de ser humana hace ya mucho tiempo. Ahora es una aberración que se disfraza para pasar desapercibida en los viajes que hace a Azuga. No contenta con la gente de Karpino, en la última década la bruja es consciente de algo: es cuestión de tiempo que el Estado quiera administrar el pueblo, por lo que su aislamiento tiene los días contados. Así que va recorriendo el valle para extender su influencia más allá de sus dominios, y ahora se encuentra en Azuga. Sin embargo, tiene medios para enterarse de que algo va mal en su ausencia: su gul, con quien mantiene una conexión mental continua. Si se entera de la presencia de los investigadores, la bruja dejará lo que esté haciendo y volverá cuanto antes a su atalaya.

Los pisos de arriba de la atalaya permanecen tan vacíos y ruinosos como el de la entrada. Aunque en el ático duerme el gul y, por tanto, es el lugar donde ha guardado durante años los tesoros que ha ido coleccionando, tanto las ofrendas de los pueblerinos como objetos de montañeses que en alguna época tuvieron la desdicha de topar con tal execrable criatura. Aquí hay carteras, relojes, documentos personales emborronados, anillos y pulseras... pero también hay una interesante colección de piolets y un revólver de finales del siglo XIX con tres balas que perteneció a un capitán. Este último es un cacharro oxidado y viejo, concretamente un revólver Smith & Wesson .38 —con un 30% de posibilidades de que se atasque—. También hay una hoz, un cuchillo grande de peletero, un martillo con estacas y un arco cuyo carcaj contiene cuatro flechas.

VÍA DE ESCAPE: LOS TÚNELES

Una de las posibilidades que tienen para salir del recinto es atravesar los túneles que hay bajo el sótano. Una vez lo encuentren, verán una austera habitación que despidе un olor tan desconocido como nauseabundo. Hay restos y despojos de comida y excrementos por todas partes, tarros abiertos llenos de larvas y un mobiliario infecto que consiste en una mesa podrida —y su silla— y una estantería desvencijada llena de libros tan putrefactos y húmedos que dan la sensación de contagiar una enfermedad nada más tocarlos. No hay rastro de camas a excepción de un nicho. Una tirada de **Antropología** o **Medicina** revelará que los pequeños huesecillos esparcidos por doquier son tanto de animales como de humanos, la mayoría de fetos y niños menores de dos años. Saber esto conllevará dos cosas: la primera es una tirada de **Cordura** que costará 1/1D6; la segunda es empezar a vomitar todo lo que lleven en los estómagos.

Encontrar la entrada a la red de túneles que bajan al valle no es fácil, pues requiere el hechizo Encontrar portal, que habrían de haber conseguido en el consistorio. Si no lo tuvieran podrían hacer una tirada de **Orientación** para saber su situación dentro del recinto y descubrir qué pared habrían de echar abajo, para lo que necesitarán pasar una tirada de **FUE**. Si todo esto falla, la bruja podría aparecer según cómo se hayan desarrollado los acontecimientos —ver más adelante en el apartado «La bruja»—.

Los pasadizos se extienden durante interminables horas, bajando por una gruta cavernosa que se ha abierto de forma natural; aunque en algunos tramos hay puestas cadenas oxidadas y anclajes de hierro que pertenecen a la Edad Media. Tras una docena de horas, los investigadores habrán llegado hasta la luz exterior, donde se extiende

un valle verde precioso y donde la nieve solo mancha las campiñas como motas blancas entre un mar de hierba.

VÍA DE ESCAPE: EL HECHIZO ABRIR PORTAL

Sin embargo, hay otra posibilidad de que puedan escapar de este sombrío e infernal sitio. Con una desesperada tirada de **Otras lenguas (Rumano)** combinada con **Buscar libros**, podrían llegar a encontrar el hechizo Abrir portal (descrito más adelante), con el cual podrían abandonar este lugar para siempre. Sin embargo, tocar los tomos conlleva un precio considerable, pues ojearlos habrá desencadenado el hechizo Mal de ojo contra el investigador de forma automática.

PARTE III: LA BRUJA

La bruja puede aparecer o no en esta aventura, aunque su presencia podría estar sujeta a lo que los Guardianes consideren según el grado de dificultad o las necesidades que la narración exija. Sin embargo, hay sugerencias sobre cómo podría manifestarse la bruja y bajo qué circunstancias:

- ⑨ **El gul ignora la presencia de los investigadores:** la bruja no aparecerá, salvo que los investigadores se demoren demasiado.
- ⑨ **El gul sabe que los investigadores están aquí:** la bruja les cortará el paso en el túnel que sube a la atalaya.
- ⑨ **El gul ha muerto:** la bruja aparecerá frente a los investigadores usando su hechizo de Portal, por lo que dejará abierta esta salida como otra oportunidad para escapar mientras pelea contra los investigadores. El portal conectará con una iglesia del pueblo de Azuga.





El enfrentamiento con la bruja es la última parte del módulo, y por tanto el clímax final de la trama, en la que los investigadores juegan su última mano. Por tanto, su presencia debería ser descrita como el culmen de todos los retos.

Lo primero que les llega es un frío aún más paralizante que el que han sentido hasta ahora, como si estuvieran directamente bajo un manto de agua polar. Cuesta mover las extremidades y la consciencia queda envuelta por un sueño atroz. A continuación, este estado de consciencia alterado se ve golpeado por un fuerte olor precedido de una risa estridente que encoje los corazones de los presentes. El sentido de la vista es el próximo en ser sacudido: los mantos raídos parecen bailar en el aire, como si una brisa inexistente los levantara y, bajo una capucha, un rostro ahusado y demoníaco muestra la cara de la muerte, con el típico color ennegrecido de la piel que se pega al hueso de los cadáveres. De su boca emana un líquido negro y viscoso, parecido al de la carroña que comen algunas aves, mientras que los ojos están hundidos y grises.

Con todo, la bruja es frágil a pesar de ser peligrosa, y bastaría uno o dos turnos para acabar con ella. Sin embargo, la visión de este ser que dejó de ser humano hace ya mucho, es tan demencial que costará a los que queden allí y la presencien una tirada de **Cordura** de 1/1D10.

RECOMPENSAS

- ☉ Rescatar a Flavia Kurlov, la niña recluida en la Casa de los Niños: 1D6 Puntos de Cordura.
- ☉ Matar a la bruja: 1D10 Puntos de Cordura.

ÚLTIMAS NOTAS SOBRE ESTE MÓDULO

La última parte de esta aventura describe las características de algunas brujas del pueblo, así como los hechizos que conocen:

Prolongar Vida

Coste: Puntos de Magia variables, Puntos de Cordura 1D4 por Punto de Magia invertido.

El hechizo concede la prolongación de la vida de una forma mágica. Por cada Punto de Magia invertido proporciona al hechicero, o al objetivo elegido, 1D6 años de vida adicionales. Este hechizo no impide volverse loco pero sí impide morir, aunque, dependiendo de cómo se esté, quizá hubiera sido preferible la otra opción. Tampoco ofrece a su objetivo una buena calidad de vida, solamente mantener sus constantes vitales.

Portal

(Ver Hechizos de Portal en el *Manual del Guardián*, página 270)

Coste: Puntos de Magia y Cordura variables.

Los hechizos de Portal se utilizan para encontrar y crear portales a otras dimensiones, lugares, momentos o mundos, permitiendo, con un solo paso, desplazarse grandes distancias.

Crear un Portal: el gasto de puntos de **POD** depende de la distancia que quiera recorrer el hechicero. Los primeros 150 kilómetros suponen un coste de cinco puntos de **POD**. A partir de ahí, cada cinco puntos de **POD** extra gastados multiplican la distancia por diez.

Atravesar el Portal: cruzar un Portal implica gastar tantos Puntos de Magia como un quinto de la cantidad de puntos de **POD** empleados para crear el Portal. Por ejemplo, atravesar un Portal creado con 20 puntos de **POD** requiere el gasto de cuatro Puntos de Magia. Adicionalmente, cruzar un Portal también impone la pérdida de un punto de **Cordura**. En el caso de que el usuario no disponga de suficientes Puntos de Magia podrá gastar Puntos de Vida hasta alcanzar la cifra requerida, a razón de un Punto de Vida por cada Punto de Magia que le falte.

Encontrar un Portal: el coste de encontrar un Portal es un Punto de Magia y 1D3 Puntos de Cordura. Los gestos y cánticos necesarios per-

miten revelar cualquier Portal que se encuentre dentro del campo de visión del oficiante.

Mal de ojo

Coste: 10 Puntos de Magia, 1D4 Puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 1 asalto.

Ejecutar este hechizo hace que la víctima tenga mala suerte. A pesar de que la víctima debe encontrarse dentro del campo de visión del hechicero, no tiene por qué sentir la influencia del hechizo Mal de ojo, aunque probablemente sienta una cierta incomodidad o un extraño escalofrío cuando se ejecute. Si se ejecuta con éxito, la probabilidad de que la víctima tenga éxito en una tirada de Suerte queda reducida a la mitad. La víctima tampoco podrá gastar ni ganar puntos de Suerte si se está utilizando la regla opcional de Suerte.

La víctima deberá aplicar un dado de penalización en todas sus tiradas de característica, y sus armas se encasquillarán con cualquier tirada que obtenga un resultado de 75 o más.

La probabilidad de tener éxito al ejecutar hechizos de Convocación y Atadura se reduce a la mitad. Estos efectos duran hasta el siguiente amanecer, hasta que el ejecutante interrumpa el hechizo, hasta hallar al hechicero y hacerle sangrar (golpearle lo bastante fuerte como para que sangre), o hasta que la víctima muera.

Inmovilizar a una víctima

Coste: 2 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 1 asalto.

Para que este hechizo surta efecto, el ejecutante debe ser capaz de hablar con el objetivo en un tono calmado. Después de conversar durante un asalto, se debe hacer una tirada enfrentada entre el hechicero y su objetivo usando 1D100. Si vence el hechicero, la víctima quedará paralizada e insensible hasta que se libre del trance

al ser atacada o como consecuencia de algún suceso similar. Si el hechicero no consigue vencer a su objetivo, podrá volver a intentar ejecutar el hechizo en el asalto siguiente.

Contactar con un gul

Coste: 5 Puntos de Magia.

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya gules en las inmediaciones. Estos seres se pueden encontrar en cualquier lugar en el que haya grandes concentraciones de seres humanos, especialmente en las cercanías de criptas y cementerios. De estos últimos, los más propicios para la ejecución del hechizo son aquellos que tienen más de un siglo de antigüedad, y el mejor momento para hacerlo es durante la noche, bajo la luz de la luna.

Pesadilla

Coste: 1 Punto de Magia, N/A Puntos de Cordura.

El hechicero puede provocar que el objetivo sufra las peores pesadillas, haciéndole creer que lo que experimenta está sucediendo en realidad. Es necesaria una tirada enfrentada entre los valores de **POD** de ambos (siendo el **POD** del hechicero el valor activo). En caso de que el oficiante logre la tirada con éxito, el coste de sufrir las pesadillas para la víctima será de 1D3 Puntos de Cordura.

Consunción

Coste: Puntos de Magia y de Cordura variables.

Tiempo de ejecución: Instantáneo.

Un poderoso hechizo ofensivo que causa lesiones físicas a un objetivo. El hechicero invierte tantos Puntos de Magia como desee y la mitad de esa misma cantidad en Puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo

perderá 1 Punto de Vida por cada Punto de Magia invertido en el hechizo.

Dominar

Coste: 1 Punto de Magia, 1 Punto de Cordura.

Tiempo de ejecución: Instantáneo.

Somete la voluntad del objetivo a la del hechicero. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo obedecerá las órdenes del hechicero sin excepción hasta que concluya el próximo asalto de combate.

El hechizo solo puede afectar a una víctima a la vez y tiene un alcance máximo de 10 m. Evidentemente, la víctima debe poder comprender la orden u órdenes que reciba, y el hechizo se romperá si alguna de ellas va en contra de su naturaleza básica (como ordenar a un humano que vuele).

Dominar se puede ejecutar una vez tras otra, tantas como pueda el hechicero, lo que per-

mite que se pueda controlar a un objetivo sin interrupción durante varios minutos. Cada ejecución del hechizo tiene el mismo coste y las mismas limitaciones. La repetición del hechizo es instantánea.

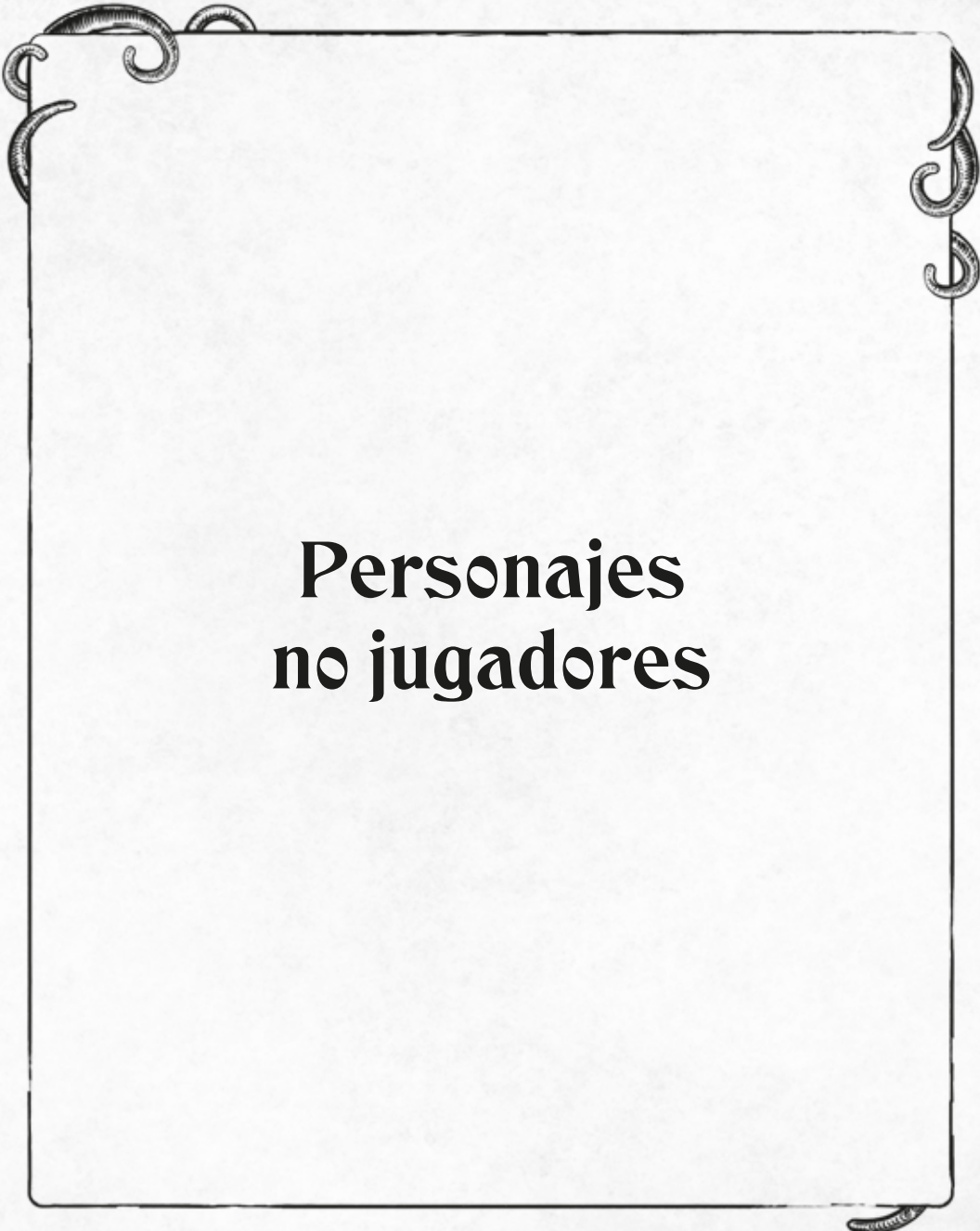
Maldición de Azathoth

Coste: 4 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 1 asalto.

El hechicero recurre a la energía de los Dioses Exteriores para drenar el POD de una víctima. Al repetir el nombre secreto de Azathoth, el hechicero puede hacer sentir temor y reverencia a cualquier criatura que posea conocimiento de los Mitos, ya que el hecho de conocer el nombre implica que también se conoce la Última Sílabas secreta. Si se pronuncia la última sílaba de forma independiente, se puede dirigir contra un enemigo. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana el hechicero, el objetivo perderá 3D6 POD.





Personajes no jugadores

AÑOS 20

Nombre *Alex de Tocqueville*
 Jugador
 Ocupación *Veterano aviador*
 Género *Varón* Edad *65*
 Lugar de residencia *Berlín*
 Lugar de nacimiento *París*

CARACTERÍSTICAS

FUE	55	27	11	DES	75	37	15	POD	50	25	10
CON	50	25	10	APA	50	25	10	EDU	70	35	14
TAM	60	30	12	INT	70	35	14	Mov	8	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo		13	14	15	16
		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CORDURA

Inicial ☐ Máxima ☐

PUNTOS DE MAGIA

00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24
		25			

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99												

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)	%	☐	☐	☐ Conducir maquinaria (01%)	75%	37	15	Mitos de Cthulhu (00%)	%	☐	☐
Armas de fuego				☐ Contabilidad (05%)	%	☐	☐	Nadar (20%)	%	☐	☐
☐ (Arma corta) (20%)	55%	27	11	☐ Crédito (00%)	20%	10	4	☐ Naturaleza (10%)	60%	30	12
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)	%	☐	☐	☐ Derecho (05%)	%	☐	☐	☐ Orientarse (10%)	25%	12	5
☐%	☐	☐	☐	☐ Descubrir (25%)	%	☐	☐	☐ Persuasión (10%)	25%	12	5
☐ Arqueología (01%)	%	☐	☐	☐ Disfrazarse (05%)	%	☐	☐	Pilotar (01%)			
Arte/Artesanía (05%)				☐ Electricidad (10%)	%	☐	☐	☐%	☐	☐	☐
☐%	☐	☐	☐	☐ Encanto (15%)	%	☐	☐	☐ Primeros auxilios (30%)	60%	30	12
☐%	☐	☐	☐	☐ Equitación (05%)	%	☐	☐	☐ Psicoanálisis (01%)	%	☐	☐
☐%	☐	☐	☐	☐ Escuchar (20%)	50%	25	10	☐ Psicología (10%)	10%	5	2
☐ Buscar libros (20%)	%	☐	☐	☐ Esquivar (DES/2)	37%	18	7	☐ Saltar (20%)	25%	12	5
☐ Cerrajería (01%)	20%	10	4	☐ Historia (05%)	%	☐	☐	☐ Seguir rastros (10%)	10%	5	2
☐ Charlatanería (05%)	10%	5	2	☐ Intimidar (15%)	28%	14	6	☐ Sigilo (20%)	45%	22	9
Ciencia (01%)				☐ Juego de manos (10%)	%	☐	☐	Supervivencia (10%)			
☐%	☐	☐	☐	☐ Lanzar (20%)	%	☐	☐	☐%	15%	7	3
☐%	☐	☐	☐	Lengua propia (EDU)				☐ Tasación (05%)	%	☐	☐
☐%	☐	☐	☐	☐ Francés	70%	35	14	☐ Tregar (20%)	%	☐	☐
☐ Ciencias ocultas (05%)	%	☐	☐	Otras lenguas (01%)				☐%	☐	☐	☐
Combatir				☐ Inglés	55%	27	11	☐%	☐	☐	☐
☐ (Pelea) (25%)	%	☐	☐	☐%	%	☐	☐	☐%	☐	☐	☐
☐ Armas de CaC	70%	35	14	☐%	%	☐	☐	☐%	☐	☐	☐
☐%	☐	☐	☐	☐ Mecánica (10%)	70%	35	14	☐%	☐	☐	☐
☐ Conducir automóvil (20%)	25%	12	5	☐ Medicina (01%)	60%	30	12	☐%	☐	☐	☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
Pistola de bengalas	55	27	11	1D10+1D3 (fuego)	10	1/2	1	100
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	37
	18
	7

AÑOS 20

Nombre *Sigmund Schmidt*
 Jugador
 Ocupación *Contable*
 Género *Varón* Edad *40*
 Lugar de residencia *Berlin*
 Lugar de nacimiento *Berlin*

CARACTERÍSTICAS

FUE	45	22	9	DES	40	20	8	POD	45	22	9
CON	65	35	13	APA	50	25	10	EDU	75	35	15
TAM	55	27	11	INT	60	30	12	Mov	7	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo		13	14	15	16
		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima *45*

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)%	☐ Conducir maquinaria (01%)%	Mitos de Cthulhu (00%)%
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%) <i>85%</i> <i>42</i> <i>17</i>	☐ Nadar (20%)%
☐ (Arma corta) (20%)%	☐ Crédito (00%) <i>40%</i> <i>20</i> <i>8</i>	☐ Naturaleza (10%)%
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)%	☐ Derecho (05%) <i>65%</i> <i>32</i> <i>13</i>	☐ Orientarse (10%) <i>15%</i> <i>7</i> <i>3</i>
☐%	☐ Descubrir (25%)%	☐ Persuasión (10%) <i>60%</i> <i>30</i> <i>12</i>
☐ Arqueología (01%)%	☐ Disfrazarse (05%)%	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)%	☐%
☐%	☐ Encanto (15%)%	☐ Primeros auxilios (30%)%
☐%	☐ Equitación (05%)%	☐ Psicoanálisis (01%)%
☐%	☐ Escuchar (20%) <i>35%</i> <i>17</i> <i>7</i>	☐ Psicología (10%)%
☐ Buscar libros (20%) <i>75%</i> <i>37</i> <i>15</i>	☐ Esquivar (DES/2) <i>20%</i> <i>10</i> <i>4</i>	☐ Saltar (20%)%
☐ Cerrajería (01%)%	☐ Historia (05%)%	☐ Seguir rastros (10%)%
☐ Charlatanería (05%) <i>70%</i> <i>35</i> <i>14</i>	☐ Intimidar (15%) <i>25%</i> <i>12</i> <i>5</i>	☐ Sigilo (20%) <i>25%</i> <i>12</i> <i>5</i>
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)%	Supervivencia (10%)
☐%	☐ Lanzar (20%)%	☐% <i>15%</i> <i>7</i> <i>3</i>
☐%	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)%
☐%	☐ <i>Alemán</i> <i>75%</i> <i>37</i> <i>15</i>	☐ Tregar (20%)%
☐ Ciencias ocultas (05%)%	Otras lenguas (01%)	☐%
Combatir	☐ <i>inglés</i> <i>60%</i> <i>30</i> <i>12</i>	☐%
☐ (Pelea) (25%) <i>20%</i> <i>10</i> <i>4</i>	☐%	☐%
☐%	☐%	☐%
☐%	☐ Mecánica (10%)%	☐%
☐ Conducir automóvil (20%) <i>25%</i> <i>12</i> <i>5</i>	☐ Medicina (01%)%	☐%

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1		
<i>Mauser C-96/7.63mm</i>	<i>55</i>	<i>27</i>	<i>11</i>	1D8	15	1(3)	6	100
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	<i>0</i>
Corrupción	<i>0</i>
Esquivar	<i>20</i> <i>10</i> <i>4</i>

Andrei Karpov

Habitante de Karpino

De unos treinta años, es el hijo de Valentina, hermano de Ionela y padre de Elisabeta y el que se ocupa de las tareas de la casa.

FUE 80 **CON** 80 **TAM** 80 **DES** 70 **INT** 40
APA 50 **POD** 30 **EDU** 50 **COR** 30 **PV** 16
BD: +1D4 **Corp:?** **MOV:** 8 **PM:** 6

Combate

Ataques por asalto 1: (escopeta calibre 16 daño 1D10)

Arma de fuego larga 50%

Habilidades: Oficio carnicero 60%

Ionela Karpov

Habitante de Karpino

Hermana de Andrei e hija de Valentina. Se ocupa de la cocina.

FUE 40 **CON** 60 **TAM** 50 **DES** 65 **INT** 40
APA 55 **POD** 40 **EDU** 50 **COR** 40 **PV** 10
BD: -1D2 **Corp:?** **MOV:** 8 **PM:** 8

Elisabeta Karpov

Habitante de Karpino

Tiene nueve o diez años y es el fruto de la relación incestuosa entre Andrei y Ionela. No habla y dibuja con asombrosa fidelidad todo lo que ve.

FUE 20 **CON** 50 **TAM** 30 **DES** 70 **INT** 55
APA 60 **POD** 40 **EDU** 25 **COR** 40 **PV** 8
BD: ??? **Corp:?** **MOV:** 8 **PM:** 8

Habilidades: Dibujar 95%

Objetos: Bloc y lápiz carboncillo

Liana Karpov

Bruja

Es una anciana nonagenaria, madre de Valentina y abuela de Ionela y Andrei.

FUE 30 **CON** 40 **TAM** 60 **DES** 30 **INT** 80
APA 50 **POD** 80 **EDU** 50 **COR** 80 **PV** 9
BD: -1D2 **Corp:?** **MOV:** 7 **PM:** 16

Habilidades: Mitos de Cthulhu 30%

Hechizos: Dominar; Inmovilizar a una víctima

Valentina Karpov

Bruja lega

Madre de Ionela y Andrei. De aspecto escalofriante, es la dueña de la casa y la que se ocupa de administrarla.

FUE 45 **CON** 50 **TAM** 50 **DES** 50 **INT** 65
APA 40 **POD** 70 **EDU** 50 **COR** 70 **PV** 10
BD: -1D2 **Corp:?** **MOV:** 7 **PM:** 14

Habilidades: Mitos de Cthulhu 10%, Sigilo 30%

Hechizos: Dominar; Inmovilizar a una víctima



LA BRUJA DE LA ATALAYA

Bruja centenaria

<i>Car.</i>	<i>media</i>	<i>Tirada</i>
FUE	35	2D6x5
CON	40	(1D6+6)x5
TAM	55	3D5x5
DES	35	2D6x5
INT	75	(1D6+12)x5
POD	90	(4D6+4)x5

PV: 10

Bonificación al daño media: La bruja es un ser débil que se ha ido consumiendo con el paso del tiempo; su bonificación al daño es de -1D2.

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 18

Movimiento: 7

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Garras 60% (1D10+2+MD)

Habilidades: Naturaleza 70%, Ciencias ocultas 55%, Charlatanería 70%, Cocinar carne humana 70%, Sigilo 70%, Mitos de Cthulhu 45%, Organizar sectas 65%

Hechizos: Consunción; Contactar con un gul; Crear portal; Encontrar portal; Dominar; Inmovilizar a una víctima; Mal de ojo; Maldición de Azathot; Pesadilla.

Pérdida de Cordura: Ver a este ser demacrado cuesta 1/1D10 Puntos de Cordura.

GUL

Burlón devorador de carroña

PODERES ESPECIALES

Hechizos: los gules tienen una probabilidad del 15% de conocer 1D10 hechizos.

<i>Car.</i>	<i>media</i>	<i>Tirada</i>
FUE	80	(3D6+6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAM	65	(2D6+6)x5
DES	65	(2D6+6)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POD	65	(2D6+6)x5

PV: 13

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 3

Armas naturales 40% (20/8) daño 1D6

Morder y abrazar: daño 1D4 por asalto.

Tipo de ataques: los gules cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide. También poseen unas garras sucias y afiladas como cuchillas; estas protrusiones óseas son capaces de cortar la carne humana en un instante. Si estas heridas no reciben tratamiento se pueden infectar, se trata como un veneno de POD 90 con un 25%.

Morder y abrazar: si el gul acierta con su mordisco, renunciará a realizar nuevos ataques con las garras y se limitará a abrazar a la víctima, asiéndola fuertemente con los dientes y causando automáticamente 1D4 puntos de daño por asalto. Para librarse del gul, romper su presa y dejar de sufrir daño por el mordisco, será necesario superar una tirada enfrentada de FUE.

Combatir 40% (20/8), daño 1D6 + Bonificación al daño.

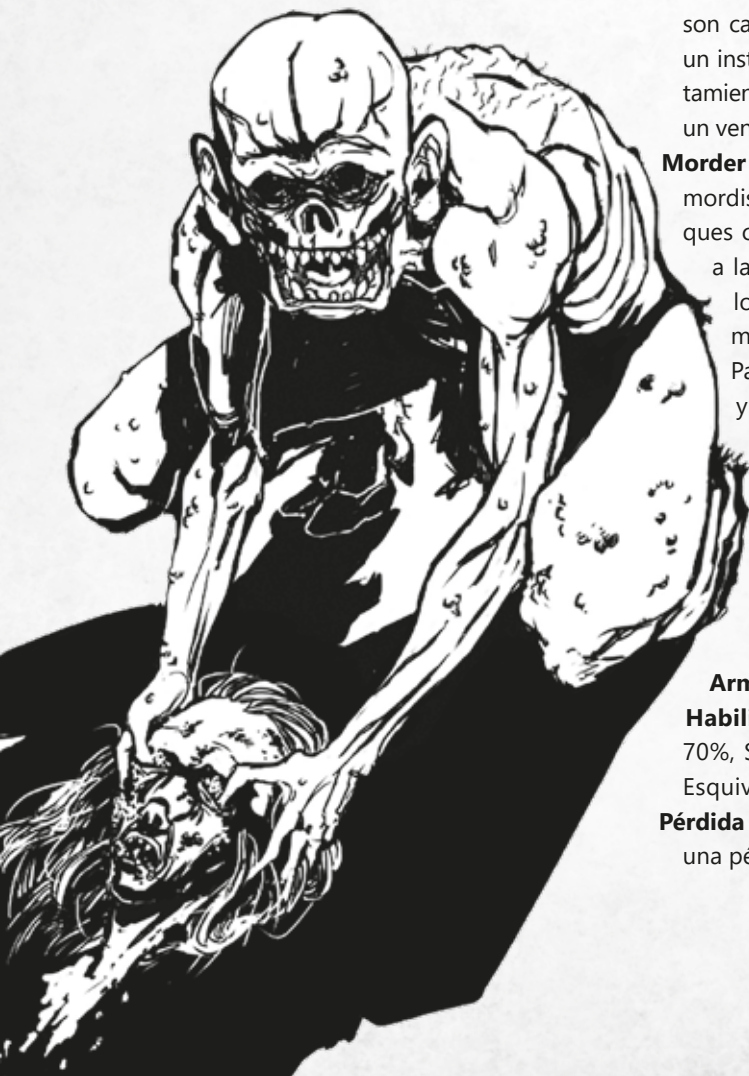
Morder y retener (mnbr) daño 1D4 por asalto.

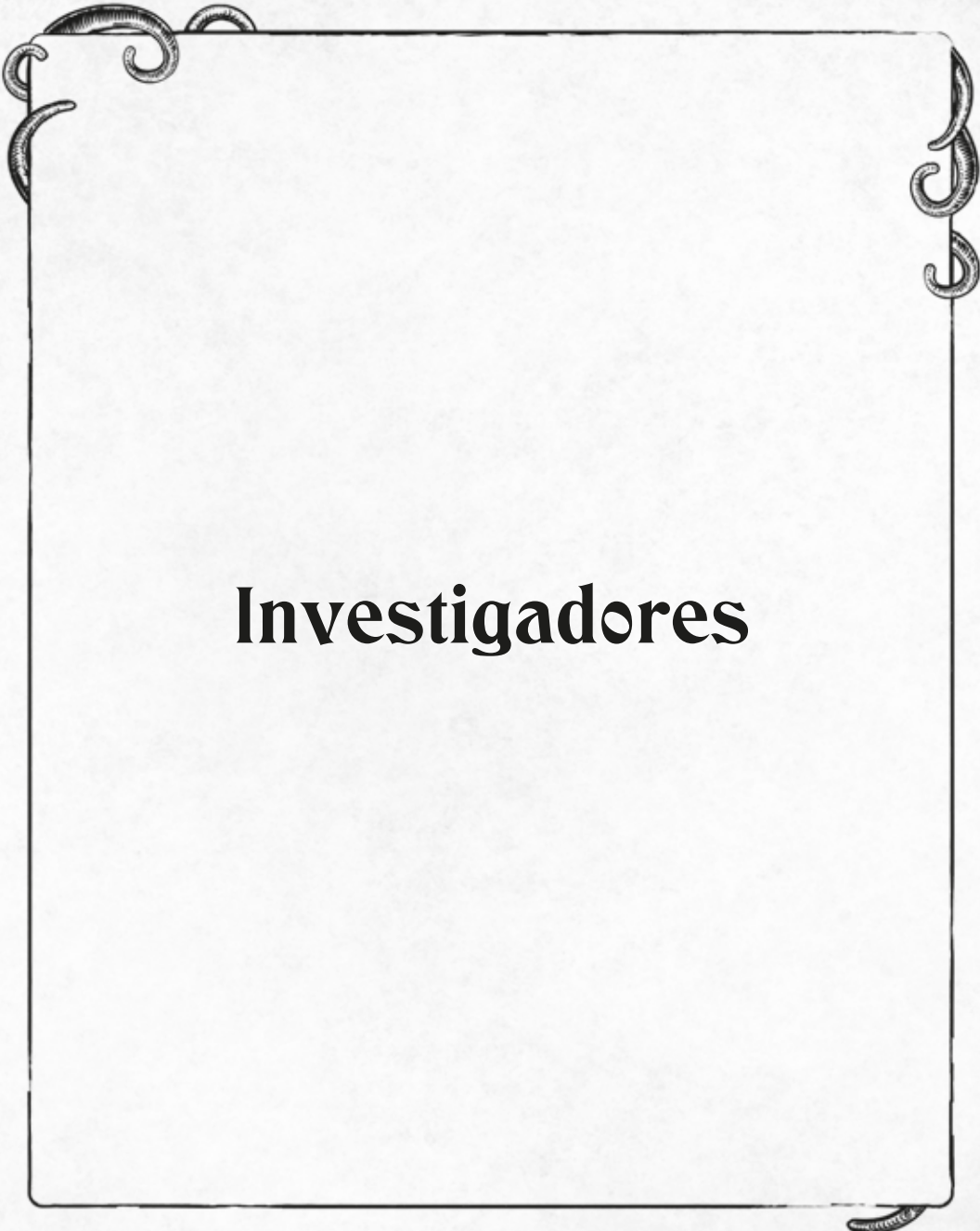
Esquivar 40% (20/8).

Armadura: 1 punto de piel correosa.

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 70%, Sigilo 70%, Saltar 75%, Tregar 85%, Esquivar 40%

Pérdida de Cordura: ver a un gul produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.





Investigadores



Robert Doyle

*Doctor en Literatura Rumana, experto en folclore
y relatos populares*

Su padre fue rector de la Universidad de Boston y su madre una emigrante rumana que todas las noches relataba al pequeño Robert cuentos y leyendas tradicionales de su país. De vez en cuando, su madre ingresaba en un sanatorio, víctima de horribles alucinaciones, y Robert quedaba al cuidado de su estricto padre. El entorno universitario en el que se crio, erudito y encorsetado, moldeó su personalidad, aunque Robert heredó parte de la locura de su madre, en forma de espantosas pesadillas que le acechan dormido y, a veces, despierto. Tiene una cátedra en la Universidad de Boston, donde ha residido toda su vida, y lleva una vida tranquila y ordenada. O eso intenta, porque cuando le asalta un periodo de pesadillas, debe alejarse de todo lo que le rodea y refugiarse unos días en la naturaleza con la única compañía de animales salvajes, con los que ha aprendido a convivir.

AÑOS 20

Nombre *Robert Doyle*
 Jugador
 Ocupación *Dr. en Literatura Rumana*
 Género *Varón* Edad *47*
 Lugar de residencia *Boston*
 Lugar de nacimiento *Boston*

CARACTERÍSTICAS

FUE	60	30	12	DES	65	32	13	POD	65	32	13
CON	50	25	10	APA	50	25	10	EDU	85	42	17
TAM	60	30	12	INT	65	32	13	Mov	8	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo		13	14	15	16
		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima ☐

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)	65%	32	13	☐ Conducir maquinaria (01%)	%	☐	Mitos de Cthulhu (00%)	%	☐		
Armas de fuego				☐ Contabilidad (05%)	%	☐	☐ Nadar (20%)	%	☐		
☐ (Arma corta) (20%)	%	☐	☐	Crédito (00%)	%	☐	☐ Naturaleza (10%)	%	☐		
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)	%	☐	☐	☐ Derecho (05%)	%	☐	☐ Orientarse (10%)	25%	12	5	
☐	%	☐	☐	☐ Descubrir (25%)	65%	32	13	☐ Persuasión (10%)	%	☐	
☐ Arqueología (01%)	%	☐	☐	☐ Disfrazarse (05%)	%	☐	Pilotar (01%)				
Arte/Artesanía (05%)				☐ Electricidad (10%)	%	☐	☐	%	☐	☐	
☐ <i>Escritura</i>	40%	20	8	☐ Encanto (15%)	%	☐	☐ Primeros auxilios (30%)	%	☐	☐	
☐	%	☐	☐	☐ Equitación (05%)	%	☐	☐ Psicoanálisis (01%)	%	☐	☐	
☐	%	☐	☐	☐ Escuchar (20%)	40%	20	8	☐ Psicología (10%)	50%	25	10
☐ Buscar libros (20%)	40%	20	8	☐ Esquivar (DES/2)	32%	16	6	☐ Saltar (20%)	%	☐	
☐ Cerrajería (01%)	%	☐	☐	☐ Historia (05%)	70%	☐	☐	☐ Seguir rastros (10%)	%	☐	
☐ Charlatanería (05%)	%	☐	☐	☐ Intimidar (15%)	%	☐	☐ Sigilo (20%)	50%	25	10	
Ciencia (01%)				☐ Juego de manos (10%)	%	☐	Supervivencia (10%)				
☐	%	☐	☐	☐ Lanzar (20%)	%	☐	☐	%	☐	☐	
☐	%	☐	☐	Lengua propia (EDU)			☐ Tasación (05%)	%	☐	☐	
☐	%	☐	☐	☐ <i>inglés</i>	80%	40	16	☐ Tregar (20%)	%	☐	
☐ Ciencias ocultas (05%)	%	☐	☐	Otras lenguas (01%)			☐	%	☐	☐	
Combatir				☐ <i>Rumano</i>	40%	20	8	☐	%	☐	
☐ (Pelea) (25%)	%	☐	☐	☐	%	☐	☐	%	☐	☐	
☐	%	☐	☐	☐	%	☐	☐	%	☐	☐	
☐	%	☐	☐	Mecánica (10%)	%	☐	☐	%	☐	☐	
☐ Conducir automóvil (20%)	%	☐	☐	Medicina (01%)	%	☐	☐	%	☐	☐	

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	0		
Corrupción	0		
Esquivar	32	16	6



Tessa korber

*Estudiante de Medicina en la Universidad
de Múnich*

Obsesionada por las transformaciones físicas en la muerte, se está preparando para ser médico forense. Vive con una vieja tía rica que le paga los estudios. Sus padres murieron envenenados por arsénico mientras tomaban el té. Culparon a la criada, que fue condenada por doble asesinato y nunca saldrá de la cárcel. En su momento, hubo rumores que apuntaban a Tessa, que entonces tenía doce años, como la verdadera asesina, pero el dinero de su tía calló cualquier habladuría que dañara el nombre de la familia. Tessa es tenaz y siempre consigue lo que se propone. Tiene un sentido del humor negro y le gusta emborracharse a solas.

AÑOS 20

Nombre *Tessa Korber*
 Jugador
 Ocupación *Estudiante de Medicina*
 Género *Mujer* Edad *23*
 Lugar de residencia *Múnich*
 Lugar de nacimiento *Múnich*

CARACTERÍSTICAS

FUE	45	22	9	DES	55	27	11	POD	70	35	14
CON	65	32	13	APA	60	30	12	EDU	70	35	14
TAM	50	25	10	INT	90	45	18	Mov	8	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo		13	14	15	16
		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima ☐

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)	%	☐	☐	☐ Conducir maquinaria (01%)	%	☐	☐	Mitos de Cthulhu (00%)	%	☐	☐
Armas de fuego				☐ Contabilidad (05%)	%	☐	☐	☐ Nadar (20%)	%	☐	☐
☐ (Arma corta) (20%)	%	☐	☐	Crédito (00%)	%	☐	☐	☐ Naturaleza (10%)	%	☐	☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)	%	☐	☐	☐ Derecho (05%)	%	☐	☐	☐ Orientarse (10%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Descubrir (25%)	55%	27	11	☐ Persuasión (10%)	70%	35	14
☐ Arqueología (01%)	%	☐	☐	☐ Disfrazarse (05%)	%	☐	☐	Pilotar (01%)			
Arte/Artesanía (05%)				☐ Electricidad (10%)	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Encanto (15%)	%	☐	☐	☐ Primeros auxilios (30%)	75%	37	15
☐	%	☐	☐	☐ Equitación (05%)	%	☐	☐	☐ Psicoanálisis (01%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Escuchar (20%)	70%	35	14	☐ Psicología (10%)	25%	12	5
☐ Buscar libros (20%)	55%	27	11	☐ Esquivar (DES/2)	27%	13	5	☐ Saltar (20%)	%	☐	☐
☐ Cerrajería (01%)	%	☐	☐	☐ Historia (05%)	40%	20	8	☐ Seguir rastros (10%)	%	☐	☐
☐ Charlatanería (05%)	20%	10	4	☐ Intimidar (15%)	%	☐	☐	☐ Sigilo (20%)	30%	15	6
Ciencia (01%)				☐ Juego de manos (10%)	%	☐	☐	Supervivencia (10%)			
☐ Farmacología	40%	20	8	☐ Lanzar (20%)	%	☐	☐	☐	45%	22	9
☐	%	☐	☐	Lengua propia (EDU)				☐ Tasación (05%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Alemán	70%			☐ Tregar (20%)	%	☐	☐
☐ Ciencias ocultas (05%)	%	☐	☐	Otras lenguas (01%)				☐	%	☐	☐
Combatir				☐ Latín	10%	5	2	☐	%	☐	☐
☐ (Pelea) (25%)	%	☐	☐	☐ Inglés	60%	30	12	☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Mecánica (10%)	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
☐ Conducir automóvil (20%)	%	☐	☐	☐ Medicina (01%)	60%	30	12	☐	%	☐	☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				ID3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corrupción	0
Esquivar	27
	16
	6



Marius Sterling

Fotógrafo del diario Manchester Guardian

Siempre está a la caza de la gran fotografía que le haga famoso. Sería capaz de hacer cualquier cosa por alcanzar la fama, ya sea mentir, conspirar, fabricar la escena de un crimen o hacerla más fotogénica... de hecho, ya ha hecho todo esto, pero es un poco torpe y nunca le ha salido bien el plan. Su jefe en el diario no se fía de él, pero no lo despide porque al fin y al cabo es un buen fotógrafo, y además tiene amigos en todas partes que siempre le dan alguna información jugosa. Marius es nervioso, se mueve de forma ágil y es experto en escabullirse entre la multitud. Le encanta jugar a póquer y tiene buen perder, posiblemente porque gana pocas veces.

AÑOS 20

Nombre *Marius Sterling*
 Jugador
 Ocupación *Fotógrafo*
 Género *Varón* Edad *30*
 Lugar de residencia *Manchester*
 Lugar de nacimiento *Berlin*

CARACTERÍSTICAS

FUE	60	30	12	DES	60	30	12	POD	40	20	8
CON	70	35	14	APA	50	25	10	EDU	70	35	14
TAM	60	30	12	INT	70	35	14	Mov	8	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave	☐	09	10	11	12
Máximo	☐	13	14	15	16
		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima *40*

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	☐	21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)%	☐ Conducir maquinaria (01%)%	Mitos de Cthulhu (00%)%
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)%	☐ Nadar (20%)%
☐ (Arma corta) (20%)%	☐ Crédito (00%)%	☐ Naturaleza (10%) <i>50</i> <i>25</i> <i>10</i>
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)%	☐ Derecho (05%)%	☐ Orientarse (10%)%
☐%	☐ Descubrir (25%) <i>75</i> <i>37</i> <i>15</i>	☐ Persuasión (10%)%
☐ Arqueología (01%)%	☐ Disfrazarse (05%)%	☐ Pilotar (01%)%
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)%	☐%
☐ <i>Fotografía</i> <i>65</i> <i>32</i> <i>13</i>	☐ Encanto (15%)%	☐ Primeros auxilios (30%)%
☐%	☐ Equitación (05%)%	☐ Psicoanálisis (01%)%
☐%	☐ Escuchar (20%) <i>35</i> <i>17</i> <i>7</i>	☐ Psicología (10%)%
☐ Buscar libros (20%) <i>45</i> <i>22</i> <i>9</i>	☐ Esquivar (DES/2) <i>65</i> <i>32</i> <i>13</i>	☐ Saltar (20%)%
☐ Cerrajería (01%)%	☐ Historia (05%)%	☐ Seguir rastros (10%)%
☐ Charlatanería (05%) <i>60</i> <i>30</i> <i>12</i>	☐ Intimidar (15%)%	☐ Sigilo (20%) <i>65</i> <i>32</i> <i>13</i>
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)%	Supervivencia (10%)
☐%	☐ Lanzar (20%)%	☐%
☐%	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)%
☐%	☐ <i>Alemán</i> <i>70</i> <i>35</i> <i>14</i>	☐ Tregar (20%)%
☐ Ciencias ocultas (05%)%	Otras lenguas (01%)	☐%
Combatir	☐ <i>inglés</i> <i>70</i> <i>35</i> <i>14</i>	☐%
☐ (Pelea) (25%) <i>75</i> <i>37</i> <i>15</i>	☐%	☐%
☐ <i>Armas de CaC</i> <i>65</i> <i>32</i> <i>13</i>	☐%	☐%
☐%	☐ Mecánica (10%)%	☐%
☐ Conducir automóvil (20%)%	☐ Medicina (01%)%	☐%

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	<i>0</i>
Corrupción	<i>0</i>
Esquivar	<i>65</i> <i>16</i> <i>6</i>



Anne Marie Schwarzen

Escritora y viajera

Pertenece a la nobleza suiza, aunque desde pequeña ha rechazado el lujo y el esplendor. Comenzó a escribir en la adolescencia como una forma de canalizar su espíritu atormentado, y en la edad adulta la escritura le sirve para ganarse el sustento. Ha dado varias veces la vuelta al mundo y las crónicas de sus viajes son muy populares. Es carismática, enamora y tiene un carácter muy intenso. Acaba de salir de una clínica de desintoxicación por su adicción a la morfina. Cuando la melancolía le gana, se va a cualquier taberna que tenga cerca y llora mientras toca el theremín (y los clientes del bar lloran con ella).

AÑOS 20

Nombre *Anne Marie Schwarzen*
 Jugador
 Ocupación *Escritora y viajera*
 Género *Mujer* Edad *33*
 Lugar de residencia *Zürich*
 Lugar de nacimiento *Zürich*

CARACTERÍSTICAS

FUE	55	27	11	DES	60	30	12	POD	50	25	10
CON	60	30	12	APA	50	25	10	EDU	70	35	14
TAM	60	30	12	INT	80	40	17	Mov	8	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo		13	14	15	16
		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima ☐ 50

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

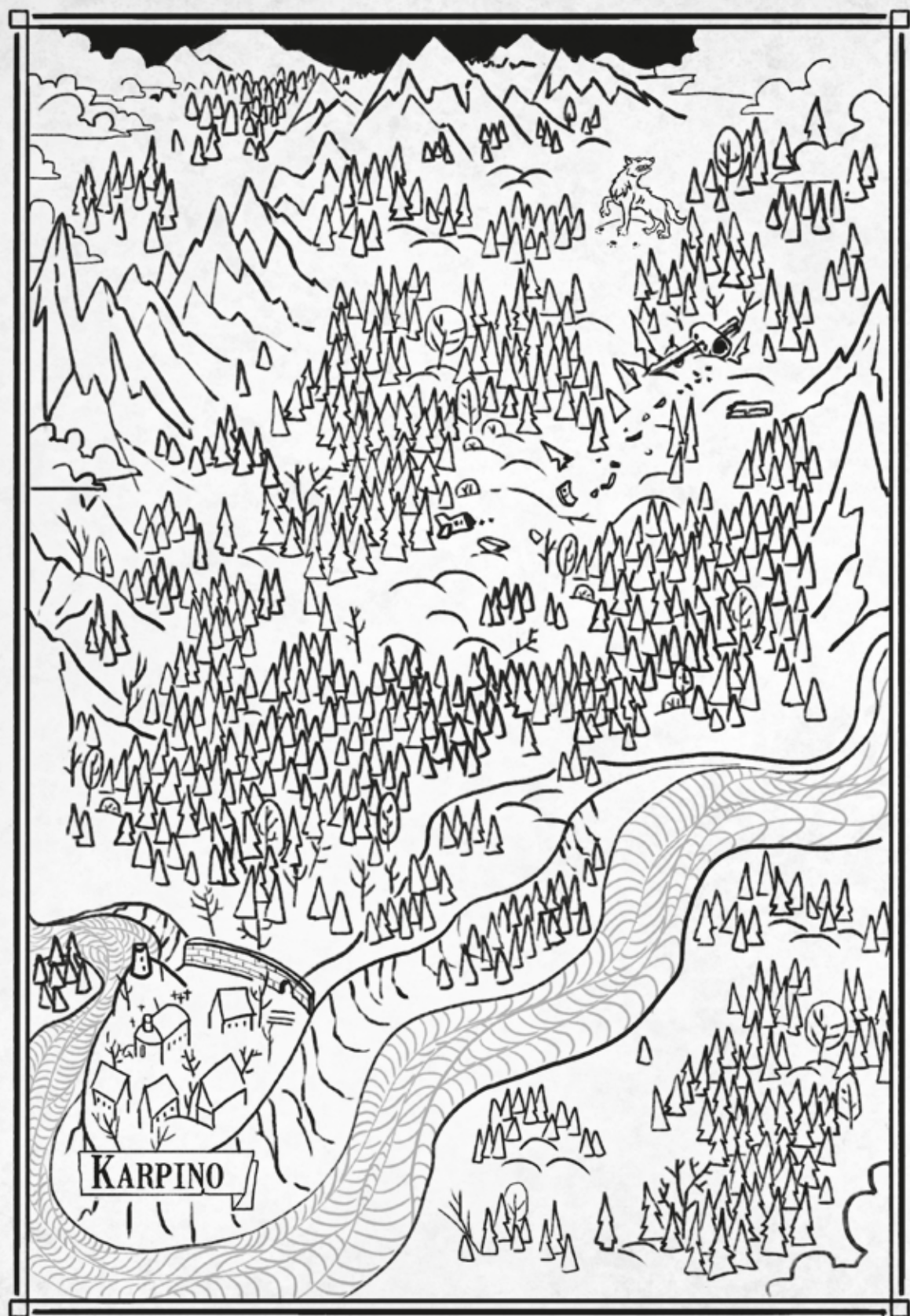
☐ Antropología (01%)	%	☐	☐	☐ Conducir maquinaria (01%)	%	☐	☐	Mitos de Cthulhu (00%)	%	☐	☐
Armas de fuego				☐ Contabilidad (05%)	%	☐	☐	☐ Nadar (20%)	%	☐	☐
☐ (Arma corta) (20%)	%	☐	☐	Crédito (00%)	30%	15	6	☐ Naturaleza (10%)	80%	40	16
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)	65%	32	13	☐ Derecho (05%)	%	☐	☐	☐ Orientarse (10%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Descubrir (25%)	50%	25	10	☐ Persuasión (10%)	%	☐	☐
☐ Arqueología (01%)	%	☐	☐	☐ Disfrazarse (05%)	%	☐	☐	☐ Pilotar (01%)	%	☐	☐
Arte/Artesanía (05%)				☐ Electricidad (10%)	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
☐ Escritura	54%	27	11	☐ Encanto (15%)	%	☐	☐	☐ Primeros auxilios (30%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Equitación (05%)	%	☐	☐	☐ Psicoanálisis (01%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Escuchar (20%)	%	☐	☐	☐ Psicología (10%)	%	☐	☐
☐ Buscar libros (20%)	%	☐	☐	☐ Esquivar (DES/2)	64%	32	13	☐ Saltar (20%)	%	☐	☐
☐ Cerrajería (01%)	%	☐	☐	☐ Historia (05%)	50%	25	10	☐ Seguir rastros (10%)	%	☐	☐
☐ Charlatanería (05%)	%	☐	☐	☐ Intimidar (15%)	55%	27	11	☐ Sigilo (20%)	60%	30	12
Ciencia (01%)				☐ Juego de manos (10%)	%	☐	☐	Supervivencia (10%)			
☐	%	☐	☐	☐ Lanzar (20%)	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	Lengua propia (EDU)				☐ Tasación (05%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐ Suizo	70%	35	14	☐ Tregar (20%)	%	☐	☐
☐ Ciencias ocultas (05%)	%	☐	☐	Otras lenguas (01%)				☐	%	☐	☐
Combatir				☐ Inglés	60%	30	12	☐	%	☐	☐
☐ (Pelea) (25%)	75%	37	15	☐	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐	☐	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
☐ Conducir automóvil (20%)	45%	22	9	☐ Mecánica (10%)	%	☐	☐	☐	%	☐	☐
				☐ Medicina (01%)	%	☐	☐	☐	%	☐	☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				ID3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corrupción	0
Esquivar	64 32 13



EL SINISTRO PUEBLO DE **KARPINO**

Un cadáver de rasgos humanoides ha sido encontrado a las afueras de una pequeña aldea de Rumanía. El cuerpo tiene colmillos pronunciados, orejas puntiagudas y sus órganos internos no están dispuestos como los de los humanos. Entre los expertos que se están dirigiendo a Rumanía para estudiar el cadáver estáis vosotros. Voláis hacia Bucarest en *La Petit Sussan*, un pequeño avión de hélices que se cae a pedazos. Os envuelve una tormenta de nieve que se extiende por la inmensidad de los Montes Cárpatos. Bajo vosotros, el bosque insondable y sus pueblos aislados y tenebrosos, que os susurran a través del viento que bajéis, que os están esperando.



9 788412 327663

www.shadowlands.es

PVP: 17.95€